(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)公開番号
特開2024-32444
(P2024-32444A)
(43)公開日　令和6年3月12日(2024.3.12)

(51)国際特許分類		FI			テーマコード（参考）
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)		Ａ６３Ｆ	7/02	３２６Ｚ	２Ｃ０８８
		Ａ６３Ｆ	7/02	３０１Ｃ	
		Ａ６３Ｆ	7/02	３０４Ｚ	
		Ａ６３Ｆ	7/02	３５２Ｌ	

審査請求　未請求　請求項の数　1　ＯＬ　（全152頁）

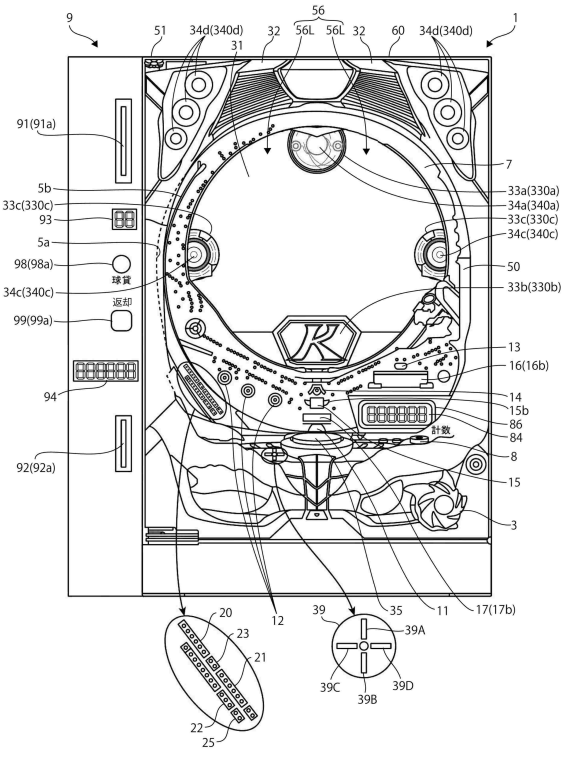
(21)出願番号　特願2022-136103(P2022-136103)
(22)出願日　令和4年8月29日(2022.8.29)

(71)出願人　000161806
京楽産業．株式会社
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
(74)代理人　110002262
ＴＲＹ国際弁理士法人
(74)代理人　100117455
弁理士　千ヶ崎 茂樹
(72)発明者　渡辺 直幸
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
京楽産業．株式会社内

Ｆターム（参考）　2C088　BA06 BB07 CA13 CA16
CA17 CA19 EA10

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【要約】
【課題】遊技の興趣をより一層高める。
【解決手段】遊技機１は、一種二種混合機であり、仮想遊技媒体である遊技球を遊技機１内に封入して循環させる、管理遊技機と称するものである。遊技機１は、カードユニット９と接続される。遊技機１は、主制御基板１０、枠制御基板１６０、演出制御基板１２０、第１特別図柄表示装置２０、及び第２特別図柄表示装置２１を有する。枠制御基板１６０は、確変状態において、遊技球数クリアボタンの操作を伴う電源投入操作が行われた場合、確変状態を維持したまま、当該枠制御基板１６０のメモリ内の遊技可能な仮想遊技媒体数をクリアする。
【選択図】図１



【特許請求の範囲】
【請求項１】
仮想遊技媒体の付与を伴う遊技の進行を制御する主制御手段であって、当該遊技機の遊技状態を、通常状態、及び前記通常状態よりも有利な確変状態を含む複数の有利状態の何れかの遊技状態に設定する手段と、遊技の進行を停止する手段を含む主制御手段と、
接続されるカードユニットからの情報と対応する仮想遊技媒体数の移行信号を受信して、メモリに記憶し、遊技可能な仮想遊技媒体数の減算および加算に関わる処理を行い、計数ボタンが操作されたときに、所定数の仮想遊技媒体数の移行信号を、前記カードユニットに送信する仮想遊技媒体数制御手段と
を具備し、
前記仮想遊技媒体数制御手段は、前記確変状態において、遊技球数クリアボタンの操作を伴う電源投入操作が行われた場合、前記確変状態を維持したまま、当該仮想遊技媒体数制御手段のメモリ内の前記遊技可能な仮想遊技媒体数をクリアする
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、弾発式パチンコ遊技機等の遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
ぱちんこ遊技機は、遊技の進行を司る主制御基板と、遊技盤面の液晶ディスプレイや役物の制御を通じた遊技の演出を司る演出制御基板とを備えている。ぱちんこ遊技機の中には、通常状態と、補助遊技に関わる有利度が通常状態よりも高い時短状態とを有し、時短状態において、始動入賞し易くなるように構成されたものがある。この種の遊技機の演出に関わる技術を開示した文献として、特許文献１がある。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０１５－１９５７９８号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
ところで、この種の遊技機の演出は、演出の興趣という点において改善の余地があった。
【０００５】
本発明は、このような課題に鑑みてなされたものであり、遊技機の遊技の興趣をより一層高めることを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
上記課題を解決するため、本発明は、仮想遊技媒体の付与を伴う遊技の進行を制御する主制御手段であって、当該遊技機の遊技状態を、通常状態、及び前記通常状態よりも有利な確変状態を含む複数の有利状態の何れかの遊技状態に設定する手段と、遊技の進行を停止する手段を含む主制御手段と、接続されるカードユニットからの情報と対応する仮想遊技媒体数の移行信号を受信して、メモリに記憶し、遊技可能な仮想遊技媒体数の減算および加算に関わる処理を行い、計数ボタンが操作されたときに、所定数の仮想遊技媒体数の移行信号を、前記カードユニットに送信する仮想遊技媒体数制御手段とを具備し、前記仮想遊技媒体数制御手段は、前記確変状態において、遊技球数クリアボタンの操作を伴う電源投入操作が行われた場合、前記確変状態を維持したまま、当該仮想遊技媒体数制御手段のメモリ内の前記遊技可能な仮想遊技媒体数をクリアすることを特徴とする遊技機を提供する。

【発明の効果】
【０００７】
本発明によれば、遊技機における遊技の興趣をより一層高めることができる。
【図面の簡単な説明】
【０００８】
【図１】本発明の第１～第８実施形態である遊技機１及びカードユニット９の正面図である。
【図２】第１～第８実施形態の遊技機１における第２大入賞口１７を拡大した図である。
【図３】第１～第８実施形態の遊技機１及びカードユニット９の背面側の斜視図である。
【図４】遊技機１の背面における主制御基板１０及び枠制御基板１６０と、それらを覆うカバー１０ｃ及び１６０ｃを示す図である。
【図５】第１～第６実施形態の遊技機１の構成を示すブロック図である。
【図６】第１～第８実施形態のカードユニット９の構成を示すブロック図である。
【図７】第１～第８実施形態のカードユニット９への紙幣６の挿入、及びカードユニット９から遊技機１への遊技球数の移行の様子を示す図である。
【図８】第１～第８実施形態の遊技機１からカードユニット９への遊技球数の移行の様子を示す図である。
【図９】第１～第８実施形態の遊技機１からカードユニット９への遊技球数の移行の様子を示す図である。
【図１０】第１～第８実施形態のカードユニット９からのカード７の排出の様子を示す図である。
【図１１】第１～第８実施形態のカードユニット９へのカード７の挿入の様子を示す図である。
【図１２】第１～第８実施形態の遊技機１の遊技状態を示す図である。
【図１３】第１～第８実施形態の遊技機１の遊技フローを示す図である。
【図１４】第１～第８実施形態の遊技機１における図柄変動と保留表示画像を示す図である。
【図１５】第１～第８実施形態の遊技機１の各演出モードと、遊技状態と、背景画像とを示す図である。
【図１６】第１～第８実施形態の遊技機１の通常変動演出を示す図である。
【図１７】第１～第８実施形態の遊技機１のノーマルリーチ演出を示す図である。
【図１８】第１～第８実施形態の遊技機１のルーレット演出を示す図である。
【図１９】第１～第８実施形態の遊技機１のルーレット演出を示す図である。
【図２０】第１～第８実施形態の遊技機１のＳＰリーチ演出を示す図である。
【図２１】第１～第８実施形態の遊技機１の先読み保留表示変化演出を示す図である。
【図２２】第１～第８実施形態の遊技機１における通常電源投入操作、主制御基板ＲＡＭクリア電源投入操作、枠制御基板ＲＡＭクリア電源投入操作、及び全ＲＡＭクリア電源投入操作を示す図である。
【図２３】第１～第８実施形態の遊技機１の主制御基板１０のメイン処理を示すフローチャートである。
【図２４】第１～第８実施形態の遊技機１における主制御基板１０から枠制御基板１６０への遊技機情報通知コマンドの送信のシーケンスを示す図である。
【図２５】第１～第８実施形態の遊技機１の主制御基板１０のタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２６】第１～第８実施形態の遊技機１の演出制御部１２０ｍのメイン処理を示すフローチャートである
【図２７】第１～第８実施形態の演出制御部１２０ｍのタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２８】第１～第８実施形態の遊技機１の発射制御部１７０のメイン処理を示すフローチャートである。

【図２９】第１～第８実施形態の遊技機１の発射制御部１７０の発射制御処理を示すフローチャートである。
【図３０】第１～第８実施形態の遊技機１の遊技球数制御部１８０のメイン処理を示すフローチャートである。
【図３１】第１～第８実施形態の遊技機１の枠制御基板１６０からカードユニット９への遊技機情報通知データの送信のシーケンスを示す図である。
【図３２】第１～第８実施形態の遊技機１の枠制御基板１６０からカードユニット９への計数通知データの送信のシーケンスを示す図である。
【図３３】第１～第８実施形態の遊技機１のカードユニット制御基板９０のメイン処理を示すフローチャートである
【図３４】第１～第８実施形態のカードユニット９及び遊技機１間の貸出通知データ及び貸出受領結果応答データの送受信のシーケンスを示す図である。
【図３５】第１、第３～第７実施形態の主制御基板１０の初期設定処理を示すフローチャートである。
【図３６】第１～第６実施形態の遊技機１の主制御基板１０の初期設定処理を示すフローチャートである。
【図３７】第１～第６実施形態の遊技機１の主制御基板１０の遊技機情報通知処理を示すフローチャートである。
【図３８】第１～第８実施形態の遊技機１の遊技球数制御部１８０の初期設定処理を示すフローチャートである。
【図３９】第１～第８実施形態の遊技機１の遊技球数制御部１８０のエラー判定処理を示すフローチャートである。
【図４０】第１～第８実施形態の遊技機１におけるエラーの発生時の遊技球数表示器８４及び枠制御表示器８５の表示を示す図である。
【図４１】第１～第８実施形態の遊技機１の遊技球数制御部１８０の応答処理を示すフローチャートである。
【図４２】第１～第８実施形態の遊技機１の遊技球数制御部１８０の遊技機情報通知処理を示すフローチャートである。
【図４３】第１～第８実施形態の遊技機１の遊技球数制御部１８０の遊技機情報通知データ送信処理を示すフローチャートである。
【図４４】第１～第８実施形態の遊技機１の遊技球数制御部１８０の遊技機情報通知データ送信処理を示すフローチャートである。
【図４５】第１～第８実施形態の遊技機１の遊技球数制御部１８０の計数処理を示すフローチャートである。
【図４６】第１～第８実施形態の遊技機１の遊技球数制御部１８０の遊技球数移行条件成立判定処理を示すフローチャートである。
【図４７】第１～第８実施形態の遊技機１の操作情報記憶領域とその更新例を示す図である。
【図４８】第１～第８実施形態の遊技機１の遊技球数制御部１８０の計数通知処理を示すフローチャートである。
【図４９】第１～第８実施形態の遊技機１の遊技球数制御部１８０の貸出制御処理を示すフローチャートである。
【図５０】第１～第８実施形態の遊技機１の遊技球数制御部１８０の遊技報知制御処理を示すフローチャートである。
【図５１】第１～第８実施形態の遊技機１の遊技球数制御部１８０の遊技報知制御処理を示すフローチャートである。
【図５２】第１～第８実施形態の遊技機１の遊技球数制御部１８０の着席中ランプ発光色決定テーブル及び着席中背景色決定テーブルを示す図である。
【図５３】第１～第８実施形態の遊技機１の遊技球数制御部１８０の離席中ランプ発光色決定テーブル及び離席中背景色決定テーブルを示す図である。

【図５４】第１～第８実施形態の遊技機１のカードユニット制御基板９０の紙幣挿入認識処理を示すフローチャートである。
【図５５】第１～第８実施形態の遊技機１のカードユニット制御基板９０のカード挿入認識処理を示すフローチャートである。
【図５６】第１～第８実施形態の遊技機１のカードユニット制御基板９０の移行処理を示すフローチャートである。
【図５７】第１～第８実施形態の遊技機１のカードユニット制御基板９０の貸出処理を示すフローチャートである。
【図５８】第１～第８実施形態の遊技機１のカードユニット制御基板９０の応答確認処理を示すフローチャートである。
【図５９】第１～第８実施形態の遊技機１のカードユニット制御基板９０の返却処理を示すフローチャートである。
【図６０】第１～第８実施形態の遊技機１のカードユニット制御基板９０の遊技機情報解析処理を示すフローチャートである。
【図６１】第１～第８実施形態の遊技機１の主制御基板１０の入力制御処理を示すフローチャートである。
【図６２】第１～第８実施形態の遊技機１の主制御基板１０の第１始動口検出スイッチ入力処理を示すフローチャートである。
【図６３】第１～第８実施形態の遊技機１の主制御基板１０の特別図柄記憶領域、及び演出制御基板１２０の演出情報記憶領域を示す図である。
【図６４】第１～第８実施形態の遊技機１の主制御基板１０の事前判定テーブルを示す図である。
【図６５】第１～第８実施形態の遊技機１の主制御基板１０の特定領域検出スイッチ入力処理を示すフローチャートである。
【図６６】第１～第８実施形態の遊技機１の主制御基板１０の特図特電制御処理を示すフローチャートである。
【図６７】第１～第８実施形態の遊技機１の主制御基板１０の特別図柄記憶判定処理を示すフローチャートである。
【図６８】第１～第８実施形態の遊技機１の主制御基板１０の大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図６９】第１～第８実施形態の遊技機１の主制御基板１０の大当たり抽選判定テーブル及び普通図柄抽選判定テーブルを示す図である。
【図７０】第１～第８実施形態の遊技機１の主制御基板１０の図柄決定テーブルを示す図である。
【図７１】第１～第８実施形態の遊技機１の主制御基板１０の図柄決定テーブルを示す図である。
【図７２】第１～第８実施形態の遊技機１の主制御基板１０の第１特別図柄用変動パターン決定テーブルを示す図である。
【図７３】第１～第８実施形態の遊技機１の主制御基板１０の第２特別図柄用変動パターン決定テーブルを示す図である。
【図７４】第１～第８実施形態の遊技機１の主制御基板１０の特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図７５】第１～第８実施形態の遊技機１の主制御基板１０の特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図７６】第１～第８実施形態の遊技機１の主制御基板１０の特別遊技制御テーブルを示す図である。
【図７７】第１～第８実施形態の遊技機１の主制御基板１０の大当たり用大入賞口開閉制御テーブルを示す図である。
【図７８】第１～第８実施形態の遊技機１の主制御基板１０の小当たり用大入賞口開閉制御テーブルを示す図である。

【図７９】第１～第８実施形態の遊技機１の主制御基板１０の特殊ハズレ図柄停止時設定テーブルを示す図である。
【図８０】第１～第８実施形態の遊技機１の主制御基板１０の大当たり遊技処理を示すフローチャートである。
【図８１】第１～第８実施形態の遊技機１の主制御基板１０の小当たり遊技処理を示すフローチャートである。
【図８２】第１～第８実施形態の遊技機１の主制御基板１０の小当たり遊技用特定領域開閉制御テーブルを示す図である。
【図８３】第１～第８実施形態の遊技機１の第２種大当たり遊技移行処理を示すフローチャートである。
【図８４】第１～第８実施形態の遊技機１の主制御基板１０の大当たり遊技終了処理を示すフローチャートである。
【図８５】第１～第８実施形態の遊技機１の主制御基板１０の特別遊技終了時設定テーブルを示す図である。
【図８６】第１～第８実施形態の遊技機１の主制御基板１０の普図普電制御処理を示すフローチャートである。
【図８７】第１～第８実施形態の遊技機１の主制御基板１０の普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図８８】第１～第８実施形態の遊技機１の主制御基板１０の普通図柄の変動パターン決定テーブルを示す図である。
【図８９】第１～第８実施形態の遊技機１の主制御基板１０の補助遊技制御テーブルを示す図である。
【図９０】第１～第８実施形態の遊技機１の主制御基板１０の補助遊技用可動片開放制御テーブルを示す図である。
【図９１】第１～第８実施形態の遊技機１の主制御基板１０の補助遊技処理を示すフローチャートである。
【図９２】第１～第８実施形態の遊技機１の演出制御部１２０ｍのコマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図９３】第１～第８実施形態の遊技機１の演出制御部１２０ｍのコマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図９４】第１～第８実施形態の遊技機１の演出制御部１２０ｍのコマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図９５】第１～第８実施形態の遊技機１の演出制御部１２０ｍのコマンド解析処理を示すフローチャートである。
【図９６】第１～第８実施形態の遊技機１の演出制御部１２０ｍの背景画像表示制御処理を示すフローチャートである。
【図９７】第１～第８実施形態の遊技機１の演出制御部１２０ｍの通常背景設定テーブル及び特別背景設定テーブルを示す図である。
【図９８】第１～第８実施形態の遊技機１における背景画像の表示例を示す図である。
【図９９】第１～第８実施形態の遊技機１における背景画像の表示例を示す図である。
【図１００】第２及び第８実施形態の遊技機１の主制御基板１０の初期設定処理を示すフローチャートである。
【図１０１】第２及び第８実施形態の遊技機１の遊技球数制御部１８０の初期設定処理を示すフローチャートである。
【図１０２】第３実施形態の遊技機１の遊技球数制御部１８０の遊技報知制御処理を示すフローチャートである。
【図１０３】第４実施形態の遊技機１の遊技球数制御部１８０の遊技報知制御処理を示すフローチャートである。
【図１０４】第４実施形態の遊技機１の遊技球数制御部１８０の遊技報知制御処理を示すフローチャートである。

【図１０５】第５実施形態の遊技機１の遊技球数制御部１８０の遊技報知制御処理を示すフローチャートである。
【図１０６】第６実施形態の遊技機１の遊技球数制御部１８０の遊技報知制御処理を示すフローチャートである。
【図１０７】第７～第８実施形態の遊技機１の遊技状態を示す図である。
【図１０８】第７～第８実施形態の遊技機１の遊技フローを示す図である。
【図１０９】第７～第８実施形態の遊技機１の各演出モードと、遊技状態と、背景画像とを示す図である。
【図１１０】第７～第８実施形態の遊技機１の構成を示すブロック図である。
【図１１１】第７～第８実施形態の遊技機１の主制御基板１０の特別図柄記憶領域、及び演出制御基板１２０の演出情報記憶領域を示す図である。
【図１１２】第７～第８実施形態の遊技機１の主制御基板１０の初期設定処理を示すフローチャートである。
【図１１３】第７～第８実施形態の遊技機１の遊技球数制御部１８０の遊技機情報通知データ送信処理を示すフローチャートである。
【図１１４】第７～第８実施形態の遊技機１のカードユニット制御基板９０の遊技機情報解析処理を示すフローチャートである。
【図１１５】第７～第８実施形態の遊技機１の主制御基板１０の入力制御処理を示すフローチャートである。
【図１１６】第７～第８実施形態の遊技機１の主制御基板１０の特図特電制御処理を示すフローチャートである。
【図１１７】第７～第８実施形態の遊技機１の主制御基板１０の特別図柄記憶判定処理を示すフローチャートである。
【図１１８】第７～第８実施形態の遊技機１の主制御基板１０の大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図１１９】第７～第８実施形態の遊技機１の主制御基板１０の特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
【図１２０】第７～第８実施形態の遊技機１の主制御基板１０の大当たり遊技処理を示すフローチャートである。
【図１２１】第７～第８実施形態の遊技機１の主制御基板１０の事前判定テーブルを示す図である。
【図１２２】第７～第８実施形態の遊技機１の主制御基板１０の第１特別図柄大当たり抽選判定テーブル、第２特別図柄大当たり抽選判定テーブル、普通図柄抽選判定テーブルを示す図である。
【図１２３】第７～第８実施形態の遊技機１の主制御基板１０の大当たり用図柄決定テーブル、特殊ハズレ用図柄決定テーブル、通常ハズレ用図柄決定テーブルを示す図である。
【図１２４】第７～第８実施形態の遊技機１の主制御基板１０の第１特別図柄用変動パターン決定テーブルを示す図である。
【図１２５】第７～第８実施形態の遊技機１の主制御基板１０の第２特別図柄用変動パターン決定テーブルを示す図である。
【図１２６】第７～第８実施形態の遊技機１の主制御基板１０の大当たり用特別遊技制御テーブルを示す図である。
【図１２７】第７～第８実施形態の遊技機１の主制御基板１０の大当たり用大入賞口開閉制御テーブルを示す図である。
【図１２８】第７～第８実施形態の遊技機１の主制御基板１０の特殊ハズレ図柄停止時設定テーブルを示す図である。
【図１２９】第７～第８実施形態の遊技機１の主制御基板１０の特別遊技終了時設定テーブルを示す図である。
【図１３０】第１～第８実施形態の変形例における背景画像の表示例を示す図である。
【図１３１】第１～第８実施形態の変形例における背景画像の表示例を示す図である。

【発明を実施するための形態】
【０００９】
＜第１実施形態＞
図１は、本発明の第１実施形態である遊技機１及びカードユニット９の正面図である。図２は、遊技機１における第２大入賞口１７を拡大した図である。図３は、遊技機１及びカードユニット９の背面側の斜視図である。図４は、遊技機１の背面における主制御基板１０及び枠制御基板１６０と、それらを覆うカバー１０ｃ及び１６０ｃを示す図である。図５は、遊技機１の構成を示すブロック図である。図６は、カードユニット９の構成を示すブロック図である。
【００１０】
本実施形態の遊技機１は、一種二種混合機であり、仮想遊技媒体である遊技球を遊技機１内に封入して循環させる、管理遊技機と称するものである。遊技機１は、カードユニット９と接続される。
【００１１】
図１に示すように、カードユニット９の正面の真中には、貸出ボタン９８及び排出ボタン９９がある。貸出ボタン９８の上側には、金額表示器９３、及び紙幣識別機９１ａの紙幣挿入口９１が設けられている。排出ボタン９９の下側には、持ち球数表示器９４、及びカードリーダライタ９２ａのカード挿入口９２が設けられている。遊技者は、ホール内の所望の遊技機１の席に着席し、紙幣挿入口９１に紙幣６を投入するか、カード挿入口９２に自身のカード７を挿入して、遊技を始める。
【００１２】
図７に示すように、遊技者が紙幣挿入口９１に紙幣６を投入すると、投入された紙幣６の金額を示す数（図７の例では、五千円であることを示す５）が金額表示器９３に表示される。この状態で、遊技者が、カードユニット９の貸出ボタン９８を押すと、金額表示器９３の数が、千円を減じた数（図７の例では、四千円であることを示す４）に変わり、カードユニット９から遊技機１に、遊技機１で遊技可能な遊技球数の移行信号である貸出通知データが送信され、遊技機１の遊技球数表示器８４に、この貸出通知データが示す遊技球数（遊技球１個＝４円であるので、図７の例では、２５０個）が表示される。貸出ボタン９８が複数回押されると、カードユニット９から遊技機１に、より多くの遊技球数が移行される。カードユニット９に挿入されているカード７内に持ち球数情報が記録されている場合は、金額よりも優先して、持ち球数情報を、貸出通知データが示す遊技球数だけ減算して消費する。
【００１３】
遊技機１の遊技球数表示器８４に１以上の遊技球数が表示されているとき、遊技者が、発射操作を行うと、遊技球が発射され、一発の発射の度に、遊技球数表示器８４の数が、１を減算した数に変わる。また、遊技球が、一般入賞口１２、第１大入賞口１６、第２大入賞口１７、第１始動口１４、又は第２始動口１５に入賞すると、遊技球数表示器８４の数が、賞球数を加算した数に変わる。
【００１４】
図８に示すように、遊技者が、遊技機１の計数ボタン８を１回短押しすると、遊技球数表示器８４の数が、１を減算した数（図８の例では、１３２５４から１を減算した１３２５３）に変わり、遊技機１からカードユニット９に、１個の遊技球数の移行信号である計数通知データが送信され、カードユニット９の持ち球数表示器９４の数が、１を加算した数に変わる。
【００１５】
図９に示すように、遊技者が、遊技機１の計数ボタン８を１回長押しすると、遊技球数表示器８４の数が、２５０を減算した数（図９の例では、１３２５４から２５０を減算した１３００４）に変わり、遊技機１からカードユニット９に、２５０個の遊技球数の移行信号である計数通知データ送信され、カードユニット９の遊技球数表示器８４の数が、２５０を加算した数に変わる。

【００１６】
図１０に示すように、遊技者が、カードユニット９の排出ボタン９９を押すと、その時点における金額表示器９３の数と対応する金額情報及び遊技球数表示器８４の数と対応する持ち球数情報が、カードユニット９内に予め収納されているカード７に書き込まれ、このカード７がカードユニット９のカード挿入口９２から排出される。遊技者は、遊技を中断して、遊技機１の席を離れたいときは、排出ボタン９９を押すことにより、金額情報や、遊技機１からカードユニット９に移行した遊技球数の持ち球数情報を、カード７に記録して、持ち出すことができる。
【００１７】
図１１に示すように、遊技者が、カード挿入口９２に自身のカード７を挿入すると、金額表示器９３の数が、カード７内の金額情報の数（図１１の例では、２０００円であることを示す２）に変わり、持ち球数表示器９４の数が、カード７内の持ち球数情報の数（図１１の例では、１３２５３）に変わる。ここで、カード７に金額情報が書き込まれていない場合は、金額表示器９３には０が表示される。これ以降は、図７～図１０と同様に、遊技者は、貸出ボタン９８の操作によるカードユニット９から遊技機１への遊技球数の移行と、計数ボタン８の操作による遊技機１からカードユニット９への遊技球数の移行をしながら、遊技を行い、排出ボタン９９の操作により、カードユニット９にある金額情報や持ち球数情報をカード７に記録し、そのカード７を持って、離席する。
【００１８】
図１に示すように、遊技機１の筐体は、矩形状の外枠６０と、外枠６０の遊技領域５６を視認可能に覆うガラス扉５０とを有している。
【００１９】
ガラス扉５０の一端部（遊技機１に正対して左側）はヒンジ機構部５１を介して外枠６０に連結されている。ガラス扉５０の他端部（遊技機１に正対して右側）にはロック機構が設けられている。ガラス扉５０のロック機構を専用の鍵により開錠すると、ガラス扉５０をヒンジ機構部５１により揺動させて遊技領域５６を開放することができる。ガラス扉５０には、扉センサ８１ｄが設けられている。扉センサ８１ｄは、ガラス扉５０の開放を検知すると、扉開放検知信号を出力する。
【００２０】
遊技領域５６の左下側には、第１特別図柄表示装置２０、第２特別図柄表示装置２１、第１特別図柄保留表示器２３、普通図柄表示装置２２、及び普通図柄保留表示器２５が設けられている。
【００２１】
第１特別図柄表示装置２０は、遊技領域５６の第１始動口１４への遊技球の入球（以下、適宜「始動入賞」という）を契機として行われた大当たり抽選の抽選結果を報知するものである。第２特別図柄表示装置２１は、遊技領域５６の第２始動口１５への遊技球の入球（以下、適宜「始動入賞」という）を契機として行われる大当たり抽選の抽選結果を報知するものである。第１特別図柄表示装置２０及び第２特別図柄表示装置２１は、各々が識別可能な複数種類の特別図柄を変動可能に表示する。以降の説明では、第１特別図柄表示装置２０において変動表示される特別図柄を適宜「第１特別図柄」と呼び、第２特別図柄表示装置２１において変動表示される特別図柄を適宜「第２特別図柄」と呼ぶ。
【００２２】
第１特別図柄保留表示器２３は、第１特別図柄の変動の保留数を表示するものである。
【００２３】
普通図柄表示装置２２は、普通図柄ゲート１３を遊技球が通過したことを契機として行われる普通図柄抽選の抽選結果を報知するものである。普通図柄表示装置２２は、各々を識別可能な複数種類の普通図柄を変動表示する。
【００２４】
普通図柄保留表示器２５は、普通図柄の変動の保留数を表示するものである。
【００２５】

遊技機１の遊技領域５６は略卵状をなしている。遊技領域５６は、左右方向の中心よりも左側の左領域５６Ｌと右側の右領域５６Ｒとに分かれている。左領域５６Ｌの左端部には、互いの間に遊技球よりも僅かに広い間隔を開けて弧状に延伸するレール５ａ、５ｂが設けられている。

【００２６】

ガラス扉５０における遊技領域５６を覆う部分の下には、演出ボタン３５が設けられている。演出ボタン３５には、演出ボタン検出スイッチ３５ａが設けられている。演出ボタン検出スイッチ３５ａは、演出ボタン３５が押されたことを検出すると、そのことを示すオン信号を出力する。

【００２７】

演出ボタン３５の左には、十字キー３９が設けられている。十字キー３９は、上カーソルキー３９Ａ、下カーソルキー３９Ｂ、左カーソルキー３９Ｃ、及び右カーソルキー３９Ｄからなる。上カーソルキー３９Ａ、下カーソルキー３９Ｂ、左カーソルキー３９Ｃ、及び右カーソルキー３９Ｄに囲まれた位置には中央キー３９Ｅが設けられている。

【００２８】

十字キー３９の上カーソルキー３９Ａ、下カーソルキー３９Ｂ、左カーソルキー３９Ｃ、及び右カーソルキー３９Ｄには、十字キー検出スイッチ３９ａ、３９ｂ、３９ｃ、及び３９ｄが設けられている。中央キー３９Ｅには、中央キー検出スイッチ３９ｅが設けられている。十字キー検出スイッチ３９ａは、上カーソルキー３９Ａが押されたことを検出すると、そのことを示すオン信号を出力する。十字キー検出スイッチ３９ｂは、下カーソルキー３９Ｂが押されたことを検出すると、そのことを示すオン信号を出力する。十字キー検出スイッチ３９ｃは、左カーソルキー３９Ｃが押されたことを検出すると、そのことを示すオン信号を出力する。十字キー検出スイッチ３９ｄは、右カーソルキー３９Ｄが押されたことを検出すると、そのことを示すオン信号を出力する。中央キー検出スイッチ３９ｅは、中央キー３９Ｅが押されたことを検出すると、そのことを示すオン信号を出力する。

【００２９】

ガラス扉５０における演出ボタン３５の右下には、操作ハンドル３が設けられている。操作ハンドル３内にはタッチセンサ３ａが設けられている。タッチセンサ３ａは、遊技者の操作ハンドル３への接触による静電容量の変化を利用した静電容量型の近接スイッチから構成されている。操作ハンドル３の回動部の近傍には、発射ボリューム３ｂ、発射用ソレノイド４ａ、及び球送りソレノイド４ｂが設けられている。発射ボリューム３ｂは、可変抵抗器から構成されている。発射用ソレノイド４ａは、ロータリーソレノイドから構成されている。球送りソレノイド４ｂは、直進ソレノイドから構成されている。これらの各部３ａ、３ｂ、４ａ、４ｂは、枠制御基板１６０内の発射制御部１７０による制御の下、発射操作に関わる動作を行う。各部３ａ、３ｂ、４ａ、４ｂにより発射された遊技球は、レール５ａ及び５ｂ間を通って遊技領域５６に達し、遊技領域５６内を予測不可能に落下する。

【００３０】

レール５ａ及び５ｂ間には、発射球センサ２ａ、ファール球センサ２ｂ、小球センサ８１ａ、鉄球センサ８１ｂ、及び電波センサ８１ｃが設けられている。発射球センサ２ａは、レール５ａ及び５ｂ間に打ち出された遊技球がレール５ｂの上端の発射検知点を超えたことを検知すると、発射信号を出力する。ファール球センサ２ｂは、レール５ａ及び５ｂ間に打ち出された遊技球が遊技領域５６に到達せずに戻ったことを検知すると、ファール信号を出力する。小球センサ８１ａは、レール５ａ及び５ｂ間に小球が打ち出されたことを検知すると、小球検知信号を出力する。鉄球センサ８１ｂは、レール５ａ及び５ｂ間に鉄球が打ち出されたことを検知すると、鉄球検知信号を出力する。電波センサ８１ｃは、電波を検知すると、電波検知信号を出力する。

【００３１】

遊技領域５６の上部には、遊技球の流下に影響を与える飾り部材７が設けられている。

遊技領域５６の周縁には、第１演出用駆動装置３３０ａ、第２演出用駆動装置３３０ｂ、第３演出用駆動装置３３０ｃ、及び第４演出用駆動装置３３０ｄが設けられている。第１演出用駆動装置３３０ａは、第１可動役物３３ａを有する。第２演出用駆動装置３３０ｂは、第２可動役物３３ｂを有する。第３演出用駆動装置３３０ｃは、第３可動役物３３ｃを有する。第４演出用駆動装置３３０ｄは、第４可動役物３３ｄを有する。

【００３２】

第１演出用駆動装置３３０ａ、第２演出用駆動装置３３０ｂ、第３演出用駆動装置３３０ｃ、及び第４演出用駆動装置３３０ｄは、演出制御基板１２０内のランプ／駆動制御部１５０による制御の下、第１可動役物３３ａ、第２可動役物３３ｂ、第３可動役物３３ｃ、及び第４可動役物３３ｄの動作による遊技の演出を行う。

【００３３】

第１可動役物３３ａ、第２可動役物３３ｂ、第３可動役物３３ｃ、及び第４可動役物３３ｄは、役物の一部または全部が遊技領域５６の周縁部の裏側に隠れた位置（以下、この位置を初期位置という）にあり、初期位置から遊技領域５６の側に動いて役物を露出させることにより、演出の発展や大当たり確定等を報知する。

【００３４】

図１に示すように、遊技機１の第１可動役物３３ａの中心には、第１演出用照明装置３４０ａが設けられている。第１演出用照明装置３４０ａは、第１ランプ３４ａを有する。ガラス扉５０の上部の中央には、第２演出用照明装置３４０ｂが設けられている。第２演出用照明装置３４０ｂは、第２ランプ３４ｂを有する。第３可動役物３３ｃの中心には、第３演出用照明装置３４０ｃが設けられている。第３演出用照明装置３４０ｃは、第３ランプ３４ｃを有する。ガラス扉５０の上部の左隅及び右隅の僅かに内側には、第４演出用照明装置３４０ｄが設けられている。第４演出用照明装置３４０ｄは、第４ランプ３４ｄを有する。第１ランプ３４ａ、第２ランプ３４ｂ、第３ランプ３４ｃ、及び第４ランプ３４ｄは、ＲＧＢフルカラーＬＥＤランプである。

【００３５】

第１演出用照明装置３４０ａ、第２演出用照明装置３４０ｂ、第３演出用照明装置３４０ｃ、及び第４演出用照明装置３４０ｄは、演出制御基板１２０内のランプ／駆動制御部１５０による制御の下、第１ランプ３４ａ、第２ランプ３４ｂ、第３ランプ３４ｃ、及び第４ランプ３４ｄの発光による遊技の演出を行う。

【００３６】

遊技機１の上部における第２演出用照明装置３４０ｂの左右には、音声出力装置３２（スピーカ）が設けられている。音声出力装置３２は、演出制御基板１２０内の統括制御部１４１による制御の下、演出効果音による遊技の演出を行う。

【００３７】

遊技領域５６における左領域５６Ｌの下方には複数個の一般入賞口１２が設けられている。一般入賞口１２には、一般入賞口検出スイッチ１２ａが設けられている。一般入賞口検出スイッチ１２ａは、一般入賞口１２における遊技球の入球を検出すると、そのことを示す検出信号を出力する。

【００３８】

遊技領域５６における右領域５６Ｒの下方には第１大入賞口１６が設けられている。第１大入賞口１６は横長の矩形状をなしている。第１大入賞口１６には、遊技球の入球を検出する第１大入賞口検出スイッチ１６ａが設けられている。第１大入賞口検出スイッチ１６ａは、第１大入賞口１６における遊技球の入球を検出すると、そのことを示す検出信号を出力する。

【００３９】

第１大入賞口１６には、第１大入賞口開閉扉１６ｂ、及び第１大入賞口開閉扉１６ｂの開閉を切り替える第１大入賞口開閉ソレノイド１６ｃが設けられている。第１大入賞口開閉扉１６ｂは、第１大入賞口１６と略同寸法の矩形板状をなしている。第１大入賞口開閉扉１６ｂの下縁は第１大入賞口１６の下縁に揺動自在に枢着される。第１大入賞口開閉ソ

レノイド１６ｃがオフになると、第１大入賞口開閉扉１６ｂは遊技領域５６の盤面と略面一に起立して第１大入賞口１６を塞いだ閉鎖状態になる。第１大入賞口開閉ソレノイド１６ｃがオンになると、第１大入賞口開閉扉１６ｂは第１大入賞口１６の下縁を支点として前方に傾れた開放状態になる。

【００４０】

第１大入賞口開閉扉１６ｂが閉鎖状態にある間は、第１大入賞口１６の上方から落下してくる遊技球は、第１大入賞口１６の前をそのまま通過する。このため、第１大入賞口開閉扉１６ｂが閉鎖状態にある間は、遊技球は第１大入賞口１６に入球しなくなる。一方、第１大入賞口開閉扉１６ｂが開放状態にある間は、第１大入賞口１６の上方から落下してくる遊技球の多くは、第１大入賞口開閉扉１６ｂの上方を向いた受け皿面に当たって第１大入賞口１６に入球する。

【００４１】

遊技領域５６の中央下部には第２大入賞口１７が設けられている。第２大入賞口１７には、第２大入賞口開閉扉１７ｂ、及び第２大入賞口開閉扉１７ｂの開閉を切り替える第２大入賞口開閉ソレノイド１７ｃが設けられている。第２大入賞口開閉扉１７ｂは、第２大入賞口１７と略同寸法の矩形板状をなしている。第２大入賞口開閉扉１７ｂの下縁は第２大入賞口１７の下縁に揺動自在に枢着される。第２大入賞口開閉ソレノイド１７ｃがオフになると、第２大入賞口開閉扉１７ｂは遊技領域５６の盤面と略面一に起立して第２大入賞口１７を塞いだ閉鎖状態になる。第２大入賞口開閉ソレノイド１７ｃがオンになると、第２大入賞口開閉扉１７ｂは第２大入賞口１７の下縁を支点として前方に傾れた開放状態になる。

【００４２】

第２大入賞口開閉扉１７ｂが閉鎖状態にある間は、第２大入賞口１７の右斜め上方及び左斜め上方から落下してくる遊技球は、第２大入賞口１７の前をそのまま通過する。このため、第２大入賞口開閉扉１７ｂが閉鎖状態にある間は、遊技球は第２大入賞口１７に入球しなくなる。一方、第２大入賞口開閉扉１７ｂが開放状態にある間は、第２大入賞口１７の上方から落下してくる遊技球の多くは、第２大入賞口開閉扉１７ｂの上方を向いた受け皿面に当たって第２大入賞口１７の内部に導かれる。

【００４３】

図２に示すように、第２大入賞口１７の内部には、特定領域１９Ｂ（Ｖ入賞口）が設けられている。特定領域１９Ｂには、スライド部材１９ｃが設けられている。スライド部材１９ｃは、特定領域１９Ｂ上を通る遊技球を特定領域１９Ｂに入球させるものとさせないものとに振り分ける振分装置としての役割を果たすものである。

【００４４】

特定領域開閉ソレノイド１８ｄがオフになると、スライド部材１９ｃが前側に進出して特定領域１９Ｂを閉鎖状態にし、特定領域開閉ソレノイド１８ｄがオンになると、スライド部材１９ｃが後側に退避して特定領域１９Ｂを解放状態にする。特定領域１９Ｂが開放状態の間は、特定領域１９Ｂに入球する。特定領域１９Ｂが閉鎖状態の間は、遊技球は特定領域１９Ｂ上を通過し、開口部１９ｅから排出される。特定領域検出スイッチ１８ａは、特定領域１９Ｂにおける遊技球の通過を検出すると、そのことを示す検出信号を出力する。

【００４５】

遊技領域５６の中央下部における第２大入賞口１７の上には、第１始動口１４及び第２始動口１５がある。第１始動口１４及び第２始動口１５は上下方向に並んでいる。第１始動口１４には、第１始動口検出スイッチ１４ａが設けられている。第１始動口検出スイッチ１４ａは、第１始動口１４における遊技球の通過を検出すると、そのことを示す検出信号を出力する。

【００４６】

第２始動口１５には、第２始動口検出スイッチ１５ａが設けられている。第２始動口検出スイッチ１５ａは、第２始動口１５における遊技球の通過を検出すると、そのことを示

す検出信号を出力する。
【００４７】
第２始動口１５には、一対の可動片１５ｂ、及び可動片１５ｂの開閉を切り替える始動口開閉ソレノイド１５ｃが設けられている。可動片１５ｂ及び始動口開閉ソレノイド１５ｃは、補助遊技実行手段としての役割を果たすものである。始動口開閉ソレノイド１５ｃがオフになると、一対の可動片１５ｂは各々が直立した閉鎖状態になる。始動口開閉ソレノイド１５ｃがオンになると、一対の可動片１５ｂが逆ハの字状に傾いた開放状態になる。
【００４８】
可動片１５ｂが閉鎖状態にある間は、第２始動口１５の左右斜め上方から第２始動口１５に向かって落下してくる遊技球の多くは、可動片１５ｂの外面に当たって跳ね返る。このため、可動片１５ｂが閉鎖状態にある間は、遊技球は第２始動口１５を通過し難くなる。一方、可動片１５ｂが開放状態にある間は、第２始動口１５の左右斜め上方から第２始動口１５に向かって落下してくる遊技球の多くは、可動片１５ｂの内面に導かれて第２始動口１５に到達する。このため、可動片１５ｂが開放状態にある間は、遊技球は第２始動口１５を通過し易くなる。
【００４９】
遊技領域５６の右領域５６Ｒにおける第１大入賞口１６から上方に僅かに離れた位置には普通図柄ゲート１３が設けられている。普通図柄ゲート１３には、ゲート検出スイッチ１３ａが設けられている。ゲート検出スイッチ１３ａは、普通図柄ゲート１３における遊技球の通過を検出すると、そのことを示す検出信号を出力する。
【００５０】
遊技領域５６の底辺の中央には、アウト口１１が設けられている。一般入賞口１２、第１始動口１４、第２始動口１５、第１大入賞口１６、及び第２大入賞口１７のいずれにも入球することなく遊技領域５６の底辺に達した遊技球は、アウト口１１を介して排出される。アウト口１１には、アウト球検出スイッチ１９ａが設けられている。アウト球検出スイッチ１９ａは、アウト口１１における遊技球の通過を検出すると、そのことを示す検出信号を出力する。
【００５１】
遊技領域５６の底辺の右側には、遊技球数表示器８４が設けられている。遊技球数表示器８４は、８ケタの７セグＬＥＤからなる。遊技球数表示器８４は、枠制御基板１６０内の発射制御部１７０から送信される表示データに従って、遊技球数やエラーメッセージなどの情報を表示する。遊技球数表示器８４の周囲には、環状の遊技報知ランプ８６が設けられている。遊技報知ランプ８６は、制御基板１６０内の発射制御部１７０から送信される表示データに従って、発光する。遊技球数表示器８４の下側には、計数ボタン８が設けられている。
【００５２】
ここで、図１２に示すように、本実施形態の遊技機１の遊技状態には、通常状態と、低ベース時短状態と、高ベース時短状態と、遊技不能状態１と、遊技不能状態２とがある。通常状態及び低ベース時短状態は、左打ちによって遊技を行える遊技状態である。高ベース時短状態は、右打ちによって遊技を行える遊技状態である。通常状態では、普通図柄の変動時間が６０秒となり、普通図柄抽選の当選１回あたりの可動片１５ｂの開放時間が０．１秒となる。低ベース時短状態では、普通図柄の変動時間が５９秒となり、普通図柄抽選の当選１回あたりの可動片１５ｂの開放時間が０．１１秒となる。高ベース時短状態では、普通図柄の変動時間が５秒となり、普通図柄抽選の当選１回あたりの可動片１５ｂの開放時間が６秒となる。
【００５３】
低ベース時短状態の普通図柄の変動時間と通常状態の普通図柄の変動時間の差はわずか１秒であり、低ベース時短状態の補助遊技に関わる有利度は通常状態の補助遊技に関わる有利度とほぼ同じである。高ベース時短状態の普通図柄の変動時間は、通常状態や低ベー

ス時短状態の普通図柄の変動時間よりも５０秒以上短く、高ベース時短状態の補助遊技に関わる有利度は通常状態や低ベース時短状態の補助遊技に関わる有利度よりも高い。この意味において、通常状態を第１通常状態とするならば、低ベース時短状態は、第１通常状態よりも補助遊技に関わる有利度が高い第２通常状態ということができ、高ベース時短状態は、第２通常状態よりも補助遊技に関わる有利度がさらに高い時短状態ということができる。

【００５４】

遊技不能状態１は、主制御基板１０において所定のエラーが発生していることにより、遊技が実行されない状態である。主制御基板１０のエラーには、コンプリート機能発動エラーがある。コンプリート機能は、遊技機１における最大獲得遊技球数が、１日の上限値である９５０００発を超えた場合に、それ以上の遊技の実行を制限する機能である。

【００５５】

遊技不能状態２は、枠制御基板１６０において特定のエラーが発生していることにより、遊技が実行されない状態である。枠制御基板１６０のエラーには、小球検知エラー、鉄球検知エラー、及び電波検知エラーがある。

【００５６】

図１において、遊技機１では、第１始動口１４の始動入賞による第１特別図柄の始動条件の成立、及び第２始動口１５の始動入賞による第２特別図柄の始動条件の成立を契機として大当たり抽選が実行され、抽選結果が大当たりである場合は、特別図柄が、所定時間の変動表示を経て大当たりの停止態様で停止し、小当たりである場合は、特別図柄が、所定時間の変動表示を経て小当たりの停止態様で停止し、ハズレである場合は、特別図柄が、所定時間の変動表示を経てハズレの停止態様で停止する。また、普通図柄ゲート１３の遊技球の通過による普通図柄の始動条件の成立を契機として普通図柄抽選が実行され、普通図柄抽選の抽選結果が当たりである場合は、普通図柄が、所定期間の変動表示を経て当たりの停止態様で停止し、可動片１５ｂが当たりの開放態様で開放される。ハズレである場合は、普通図柄が、所定時間の変動表示を経てハズレの停止態様で停止する。

【００５７】

遊技機１には、第１種大当たりが５種類、第２種大当たりが３種類の合計８種類の大当たりがある。特別図柄が、大当たりの図柄で停止すると、第１種大当たりの大当たり遊技が特別遊技として実行される。特別図柄が、小当たりの図柄で停止すると、小当たり遊技が実行され、小当たり遊技において、特定領域１９Ｂに遊技球が入賞すると、第２種大当たりの大当たり遊技が特別遊技として実行される。８種類の大当たりは以下の通りである。

【００５８】

Ａ１．第１種１０Ｒ当たりＡ

この大当たりは、第１特別図柄の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選において選ばれ得るものの１つである。この大当たりの特別遊技では、第１ラウンド～第１０ラウンドのラウンド遊技を行う。各ラウンド遊技では、第１大入賞口１６の入賞個数が規定個数（例えば９個）に達するか規定時間（例えば２９秒）が経過するまでの第１大入賞口１６の開放→２秒間の第１大入賞口１６の閉鎖、という開閉態様で第１大入賞口１６を開閉する。

【００５９】

図１３の遊技フローに示すように、通常状態で第１種１０Ｒ当たりＡになった場合、特別遊技後の遊技状態は、再び通常状態になる。低ベース時短状態で第１種１０Ｒ当たりＡになった場合、特別遊技後の遊技状態は、再び低ベース時短状態になる。第１種１０Ｒ当たりＡの特別遊技を経て低ベース時短状態になったときの時短回数（Ｂ）は、５００回である。

【００６０】

Ｂ１．第１種２Ｒ当たりＢ

この大当たりは、第１特別図柄の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選において選

ばれ得るものの１つである。この大当たりの特別遊技では、第１ラウンド～第２ラウンドのラウンド遊技を行う。各ラウンド遊技では、第１大入賞口１６の入賞個数が規定個数に達するか規定時間が経過するまでの第１大入賞口１６の開放→２秒間の第１大入賞口１６の閉鎖、という開閉態様で第１大入賞口１６を開閉する。

【００６１】

図１３の遊技フローに示すように、通常状態で第１種２Ｒ当たりＢになった場合、特別遊技後の遊技状態は、再び通常状態になる。低ベース時短状態で第１種２Ｒ当たりＢになった場合、特別遊技後の遊技状態は、通常状態になる。

【００６２】

Ｃ１．第１種２Ｒ当たりＣ

この大当たりは、第１特別図柄の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選において選ばれ得るものの１つである。この大当たりの特別遊技では、第１ラウンド～第２ラウンドのラウンド遊技を行う。各ラウンド遊技では、第１大入賞口１６の入賞個数が規定個数に達するか規定時間が経過するまでの第１大入賞口１６の開放→２秒間の第１大入賞口１６の閉鎖、という開閉態様で第１大入賞口１６を開閉する。

【００６３】

図１３の遊技フローに示すように、通常状態で第１種２Ｒ当たりＣになった場合、特別遊技後の遊技状態は、高ベース時短状態になる。第１種２Ｒ当たりＣの特別遊技を経て高ベース時短状態になったときの時短回数（Ｊ）は、１００回である。低ベース時短状態で第１種２Ｒ当たりＣになった場合、特別遊技後の遊技状態は、再び低ベース時短状態になる。第１種２Ｒ当たりＣの特別遊技を経て低ベース時短状態になったときの時短回数（Ｂ）は、７００回である。

【００６４】

Ｆ１．第１種１０Ｒ当たりＦ

この大当たりは、第２特別図柄の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選において選ばれ得るものの１つである。この大当たりの特別遊技では、第１ラウンド～第１０ラウンドのラウンド遊技を行う。各ラウンド遊技では、第１大入賞口１６の入賞個数が規定個数に達するか規定時間が経過するまでの第１大入賞口１６の開放→２秒間の第１大入賞口１６の閉鎖、という開閉態様で第１大入賞口１６を開閉する。

【００６５】

図１３の遊技フローに示すように、高ベース時短状態で第１種１０Ｒ当たりＦになった場合、特別遊技後の遊技状態は、再び高ベース時短状態になる。第１種１０Ｒ当たりＦの特別遊技を経て高ベース時短状態になったときの時短回数（Ｊ）は、１００回である。

【００６６】

Ｇ１．第１種２Ｒ当たりＧ

この大当たりは、第２特別図柄の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選において選ばれ得るものの１つである。この大当たりの特別遊技では、第１ラウンド～第２ラウンドのラウンド遊技を行う。各ラウンド遊技では、第１大入賞口１６の入賞個数が規定個数に達するか規定時間が経過するまでの第１大入賞口１６の開放→２秒間の第１大入賞口１６の閉鎖、という開閉態様で第１大入賞口１６を開閉する。

【００６７】

図１３の遊技フローに示すように、高ベース時短状態で第１種２Ｒ当たりＧになった場合、特別遊技後の遊技状態は、再び高ベース時短状態になる。第１種２Ｒ当たりＧの特別遊技を経て高ベース時短状態になったときの時短回数（Ｊ）は、１００回である。

【００６８】

Ｈ１．第２種実質９Ｒ当たりＨ

この大当たりは、第２特別図柄の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選において選ばれ得るものの１つである。この大当たりの特別遊技では、実質的な第１ラウンドである小当たり遊技と特定領域１９Ｂへの入賞の後に、第２ラウンド～第１０ラウンドのラウンド遊技を行う。各ラウンド遊技では、第１大入賞口１６の入賞個数が規定個数に達するか

規定時間が経過するまでの第１大入賞口１６の開放→２秒間の第１大入賞口１６の閉鎖、という開閉態様で第１大入賞口１６を開閉する。

【００６９】

図１３の遊技フローに示すように、高ベース時短状態で第２種実質９Ｒ当たりＨになった場合、特別遊技後の遊技状態は、再び高ベース時短状態になる。第２種実質９Ｒ当たりＨの特別遊技を経て高ベース時短状態になったときの時短回数（Ｊ）は、１００回である。

【００７０】

Ｉ１．第２種実質２Ｒ当たりＩ

この大当たりは、第２特別図柄の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選において選ばれ得るものの１つである。この大当たりの特別遊技では、実質的な第１ラウンドである小当たり遊技と特定領域１９Ｂへの入賞の後に、第２ラウンド～第３ラウンドのラウンド遊技を行う。各ラウンド遊技では、第１大入賞口１６の入賞個数が規定個数に達するか規定時間が経過するまでの第１大入賞口１６の開放→２秒間の第１大入賞口１６の閉鎖、という開閉態様で第１大入賞口１６を開閉する。

【００７１】

図１３の遊技フローに示すように、高ベース時短状態で第２種実質２Ｒ当たりＩになった場合、特別遊技後の遊技状態は、再び高ベース時短状態になる。第２種実質２Ｒ当たりＩの特別遊技を経て高ベース時短状態になったときの時短回数（Ｊ）は、１００回である。

【００７２】

Ｊ１．第２種実質９Ｒ当たりＪ

この大当たりは、第２特別図柄の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選において選ばれ得るものの１つである。この大当たりの特別遊技では、実質的な第１ラウンドである小当たり遊技と特定領域１９Ｂへの入賞の後に、第２ラウンド～第１０ラウンドのラウンド遊技を行う。各ラウンド遊技では、第１大入賞口１６の入賞個数が規定個数に達するか規定時間が経過するまでの第１大入賞口１６の開放→２秒間の第１大入賞口１６の閉鎖、という開閉態様で第１大入賞口１６を開閉する。

【００７３】

図１３の遊技フローに示すように、高ベース時短状態で第２種実質９Ｒ当たりＪになった場合、特別遊技後の遊技状態は、通常状態になる。つまり、本実施形態の遊技機１では、高ベース時短状態の間は、第１種１０Ｒ当たりＦ、第１種１０Ｒ当たりＧ、第２種実質９Ｒ当たりＨ、第２種実質２Ｒ当たりＩになれば、最も有利な高ベース時短状態が続くが、第２種実質９Ｒ当たりＪになると、通常状態に落ちる。

【００７４】

遊技機１には、４種類の特殊ハズレがある。特殊ハズレは、第１特別図柄の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選においてのみ選ばれ得るハズレである。４種類の特殊ハズレは、以下の通りである。

【００７５】

ａ１．高ベース時短作動特殊ハズレａ

図１３の遊技フローに示すように、通常状態でこの特殊ハズレａになった場合、高ベース時短状態になる。特殊ハズレａを経て高ベース時短状態になったときの時短回数（Ｊ）は、１００回である。

【００７６】

ｂ１．低ベース時短作動特殊ハズレｂ

図１３の遊技フローに示すように、通常状態でこの特殊ハズレｂになった場合、低ベース時短状態になる。特殊ハズレｂを経て低ベース時短状態になったときの時短回数（Ｂ）は、７００回である。

【００７７】

ｃ１．低ベース時短作動特殊ハズレｃ

図１３の遊技フローに示すように、通常状態でこの特殊ハズレｃになった場合、低ベース時短状態になる。この特殊ハズレｃを経て低ベース時短状態になったときの時短回数（Ｂ）は、５００回である。

【００７８】

ｄ１．低ベース時短作動特殊ハズレｄ

図１３の遊技フローに示すように、通常状態でこの特殊ハズレｄになった場合、低ベース時短状態になる。この特殊ハズレｄを経て低ベース時短状態になったときの時短回数（Ｂ）は、３００回である。

【００７９】

上記の４種類の特殊ハズレ以外のハズレは、通常ハズレである。通常ハズレの図柄で停止すること自体は、遊技状態の変更の契機とはならない。しかし、図１３の遊技フローに示すように、高ベース時短状態でない遊技状態の間に、通常ハズレの図柄で停止する変動表示が９００回に渡って続いた場合、９００回目の図柄の停止後に、遊技状態が、高ベース時短状態になる。９００回の通常ハズレを経て高ベース時短状態になったときの時短回数（Ｊ）は、１００回である。

【００８０】

上述したように、低ベース時短状態は、補助遊技に関わる有利度が、通常状態よりも高い。しかし、図１３の遊技フローに示すように、低ベース時短状態では、特別図柄が如何なる図柄で停止しても、高ベース時短状態にならないのに対し、通常状態では、特別図柄が第１種２Ｒ当たりＣの図柄で停止すると、特別遊技の終了後に、高ベース時短状態になり、高ベース時短作動特殊ハズレａの図柄で停止すると、直ちに、高ベース時短状態になる。このため、高ベース時短状態へのなり易さという点で見ると、通常状態のほうが低ベース時短状態よりも有利度が高い。よって、本実施形態では、遊技者は、通常状態の間は、そこに留まり、第１種２Ｒ当たりＣや高ベース時短作動特殊ハズレａの図柄を引き当てて高ベース時短状態に進む機会を多く得ることを望む。また、遊技者は、低ベース時短状態の間は、できるだけ早く、第１種２Ｒ当たりＢの図柄を引き当てるか、低ベース時短回数（Ｂ）の変動を消化して、通常状態に進むことを望む。

【００８１】

図１において、遊技領域５６における飾り部材７と第１始動口１４との間には画像表示装置３１が嵌め込まれている。画像表示装置３１は、演出制御基板１２０内の統括制御部１４１による制御の下、演出画像による遊技の演出を行う。より詳細に説明すると、画像表示装置３１は、特別図柄の図柄変動表示に合わせた演出として、図柄変動演出を行う。図１４（ａ）に示すように、図柄変動演出では、左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、右図柄３６Ｒ、及び第４図柄３６Ｚ（以下、これらの図柄３６Ｌ、３６Ｃ、３６Ｒ、３６Ｚを適宜「装飾図柄３６」という）が表示される。左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、右図柄３６Ｒ、及び第４図柄３６Ｚは、第１特別図柄表示装置２０及び第２特別図柄表示装置２１と同期した変動により、第１特別図柄表示装置２０及び第２特別図柄表示装置２１の特別図柄が示すものと同じ大当たり判定結果を報知する。

【００８２】

図１４（ａ）に示すように、遊技機１は、左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、右図柄３６Ｒ、及び第４図柄３６Ｚが当たり態様で停止して特別遊技を行う場合に、特別遊技に合わせて特別遊技演出を行う。特別遊技演出では、特別遊技のオープニングに関わるオープニング演出、ラウンド遊技に関わるラウンド遊技演出、及び特別遊技のエンディングに関わるエンディング演出等を行う。

【００８３】

図１４（ｂ）に示すように、画像表示装置３１内の中央の下部には、当該変動の画像３７（０）が表示される。第１特別図柄の変動の保留がある場合、画像表示装置３１における当該変動の画像３７（０）の左側に、第１特別図柄における第１保留（変動順が１番目の保留）の画像37_1（１）、第２保留（変動順が２番目の保留）の画像37_1（２）、第３保留（変動順が３番目の保留）の画像37_1（３）、及び第４保留（変動順が４番目

の保留）の画像３７$_1$（４）の最大４個の画像が表示される。
【００８４】
第１特別図柄保留表示器２３の保留表示数が増加すると、増加後の保留数に応じた画像３７$_1$（１）、３７$_1$（２）、３７$_1$（３）、又は３７$_1$（４）が出現する。
【００８５】
第１特別図柄保留表示器２３の保留表示数と対応する画像３７$_1$（１）、３７$_1$（２）、３７$_1$（３）、又は３７$_1$（４）の表示中は、特別図柄の１回の変動が終わる度に、当該変動の画像３７（０）が消え、当該変動の変動画像３７（０）の位置に第１保留の画像３７$_1$（１）が移動し、第２保留以降の画像３７$_1$（２）、３７$_1$（３）、又は３７$_1$（４）が各々の右隣の位置に移動する。
【００８６】
以降の説明では、画像３７（０）、３７$_1$（１）、３７$_1$（２）、３７$_1$（３）、３７$_1$（４）を適宜「保留表示画像」という。
【００８７】
図１５に示すように、本実施形態の遊技機１は、夕方モード、昼モード、及び夜モードの３つのモードを有する。夕方モードは、通常状態であるときのモードである。昼モードは、低ベース時短状態であるときのモードである。夜モードは、高ベース時短状態であるときのモードである。夕方モードの間は、通常変動中に、夕方の様子を示す背景画像が表示される。昼モードの間は、通常変動中に、昼の様子を示す背景画像が表示される。夜モードの間は、通常変動中に、夜の様子を示す背景画像が表示される。
【００８８】
図１６に示すように、遊技機１は、昼モード、夕方モード、及び夜モードにおいて、図柄変動表示に合わせた演出の序盤に、現在のモードに対応する背景画像の上に、左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、右図柄３６Ｒがバラバラに一巡表示する通常変動画像を表示する。
【００８９】
図１７に示すように、昼モード、夕方モード、及び夜モードの図柄変動表示に合わせた演出において、通常変動演出からノーマルリーチに進む演出が実行される場合ある。通常変動演出からノーマルリーチ演出に進む場合の大当たりの信頼度は、ノーマルリーチ演出に進まない場合よりも高くなる。
【００９０】
通常変動演出からノーマルリーチ演出に進むときは、左図柄３６Ｌ及び右図柄３６Ｒの一方（図１７の例では左図柄３６Ｌ）が仮停止し、仮停止したものを除く２つの図柄の一巡表示が暫く続いた後、左図柄３６Ｌ及び右図柄３６Ｒの他方（図１７の例では右図柄３６Ｒ）が先に停止しているものと同じ種類の図柄で仮停止する。
【００９１】
図１８、及び図１９に示すように、昼モード、及び夕方モードの図柄変動表示に合わせた演出において、ルーレット演出が実行される場合ある。夜モードでは、ルーレット演出が実行されることはない。ルーレット演出は、ルーレットの出目により、複数の発展先候補のうちのどれに発展するかを示唆する演出である。
【００９２】
ルーレットの出目には、「昼」、「夕方」、及び「はずれ」がある。「昼」の出目は、昼モードになることを示唆するものである。「夕方」の出目は、夕方モードになることを示唆するものである。「はずれ」の出目は、通常ハズレの図柄で停止することを示唆するものである。
【００９３】
図１８（ａ）に示すように、夕方モードのときのルーレット演出において、ルーレットの出目が「夕」になった場合、左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、右図柄３６Ｒが「２１２」で確定し、「夕方モード継続」の文字が出現する。その後、夕方モードの背景画像を維持したまま、左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、右図柄３６Ｒが次の変動を始める。
【００９４】

図１８（ｂ）に示すように、夕方モードのときのルーレット演出において、ルーレットの出目が「昼」になった場合、左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、右図柄３６Ｒが「２３２」で確定し、「昼モード突入」の文字が出現する。その後、背景画像が昼モードのものに切り換わり、左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、右図柄３６Ｒが次の変動を始める。

【００９５】

図１８（ｃ）に示すように、夕方モードのときのルーレット演出において、ルーレットの出目が「はずれ」になった場合、左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、右図柄３６Ｒが、「２１２」及び「２１３」以外のハズレ態様の組み合わせ（図１８（ｃ）の例では「２７２」）で確定する。その後、夕方モードの背景画像を維持したまま、左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、右図柄３６Ｒが次の変動を始める。

【００９６】

図１９（ａ）に示すように、昼モードのときのルーレット演出において、ルーレットの出目が「昼」になった場合、左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、右図柄３６Ｒが「２３２」で確定し、「昼モード継続」の文字が出現する。その後、昼モードの背景画像を維持したまま、左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、右図柄３６Ｒが次の変動を始める。

【００９７】

図１９（ｂ）に示すように、昼モードのときのルーレット演出において、ルーレットの出目が「夕」になった場合、左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、右図柄３６Ｒが「２１２」で確定し、「夕方モード突入」の文字が出現する。その後、夕方モードの背景画像を維持したまま、左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、右図柄３６Ｒが次の変動を始める。

【００９８】

図１９（ｃ）に示すように、昼モードのときのルーレット演出において、ルーレットの出目が「はずれ」になった場合、左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、右図柄３６Ｒが、「２１２」及び「２１３」以外のハズレ態様の組み合わせ（図１９（ｃ）の例では「２７２」）で確定する。その後、昼モードの背景を維持したまま、左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、右図柄３６Ｒが次の変動を始める。

【００９９】

図２０に示すように、昼モード、夕方モード、及び夜モードの図柄変動表示に合わせた演出において、ノーマルリーチ演出からＳＰリーチ演出に発展する場合がある。ＳＰリーチ演出では、画像表示装置３１が、ＳＰリーチ演出の演出画像を表示する。ノーマルリーチ演出からＳＰリーチ演出に発展する場合の大当たりの信頼度は、ＳＰリーチ演出に進まない場合よりも高くなる。

【０１００】

ノーマルリーチ演出からＳＰリーチ演出に発展するときは、中図柄３６Ｃが減速して止まりそうになってから高速回転し、左図柄３６Ｌと右図柄３６Ｒが画面の左隅と右隅に離れる。これに合わせて、演出画像がＳＰリーチのアニメーションになる。

【０１０１】

図２１に示すように、始動入賞により特別図柄の変動の保留が発生し、その保留（図２１（ａ）及び図２１（ｂ）の例では、第１特別図柄の第３保留）と対応する変動を最終変動とする先読み保留表示変化演出が実行されている場合、始動入賞から最終変動までの間の各変動の開始直後のタイミングt_{HH}（図２１（ａ）及び図２１（ｂ）の例では、最終変動の２つ前の変動の開始直後のタイミングt_{HH}（２）、最終変動の１つ前の変動の開始直後のタイミングt_{HH}（１）、最終変動の開始直後のタイミングt_{HH}（０））において、最終変動と対応する保留表示画像の表示態様が、青、緑、及び赤の何れかに変化する。先読み保留表示変化演出では、青＜緑＜赤の順に大当たりの信頼度が高くなる。

【０１０２】

図３において、遊技機１の裏面には、主制御基板１０、枠制御基板１６０、演出制御基板１２０、電源基板７０、電源プラグ１６１、電源スイッチ１６２等が設けられている。主制御基板１０は、カバー１０ｃにより、覆われている。枠制御基板１６０は、カバー１６０ｃにより、覆われている。図４に示すように、カバー１０ｃの内側には、主制御基板

１０とＲＡＭクリアボタン１１０ｅがある。カバー１６０ｃの内側には、枠制御表示器８５と遊技球数クリアボタン１８０ｅがある。枠制御表示器８５は、枠制御基板１６０内の発射制御部１７０から送信される表示データに従って、遊技球数やエラーメッセージなどの情報を表示する。カバー１０ｃ及び１６０ｃには、孔１０ｅ及び１６０ｅが穿設されている。カバー１０ｃ及び１６０ｃが装着された場合でも、孔１０ｅの奥のＲＡＭクリアボタン１１０ｅを押して、ＲＡＭクリアボタン１１０ｅをＯＮ状態にしたり、孔１６０ｅの奥の遊技球数クリアボタン１８０ｅを押して、遊技球数クリアボタン１８０ｅをＯＮ状態にすることが、できるようになっている。

【０１０３】

遊技機１に対して電源投入操作が行われると、電源基板７０から、主制御基板１０、枠制御基板１６０、及び演出制御基板１２０に電力が供給されてこれら基板が起動する。

【０１０４】

ここで、遊技機１の電源投入操作には、通常電源投入操作、主制御基板ＲＡＭクリア電源投入操作、枠制御基板ＲＡＭクリア電源投入操作、及び全ＲＡＭクリア電源投入操作がある。図２２（ａ）に示すように、通常電源投入操作では、ＲＡＭクリアボタン１１０ｅ及び遊技球数クリアボタン１８０ｅをＯＦＦ状態にし、電源スイッチ１６２をＯＮにする。図２２（ｂ）に示すように、主制御基板ＲＡＭクリア電源投入操作では、ＲＡＭクリアボタン１１０ｅをＯＮ状態にし、遊技球数クリアボタン１８０ｅをＯＦＦ状態にし、電源スイッチ１６２をＯＮにする。図２２（ｃ）に示すように、枠制御基板ＲＡＭクリア電源投入操作では、ＲＡＭクリアボタン１１０ｅをＯＦＦ状態にし、遊技球数クリアボタン１８０ｅをＯＮ状態にし、電源スイッチ１６２をＯＮにする。図２２（ｄ）に示すように、全ＲＡＭクリア電源投入操作では、ＲＡＭクリアボタン１１０ｅをＯＮ状態にし、遊技球数クリアボタン１８０ｅをＯＮ状態にし、電源スイッチ１６２をＯＮにする。

【０１０５】

図５において、主制御基板１０は、遊技機１における遊技球の付与を伴う遊技の進行を制御するものである。主制御基板１０は、ワンチップマイコン１１０ｍ、乱数回路１１０ｆ、入力ポート、出力ポート等を備えている。主制御基板１０のワンチップマイコン１１０ｍは、メインＣＰＵ１１０ａ、メインＲＯＭ１１０ｂ、及びメインＲＡＭ１１０ｃから構成されている。乱数回路１１０ｆは、０～６５５３５の数値範囲の大当たり乱数値を発生する。

【０１０６】

主制御基板１０の入力ポートには、一般入賞口検出スイッチ１２ａ、ゲート検出スイッチ１３ａ、第１始動口検出スイッチ１４ａ、第２始動口検出スイッチ１５ａ、第１大入賞口検出スイッチ１６ａ、特定領域検出スイッチ１８ａ、及びアウト球検出スイッチ１９ａが接続されている。

【０１０７】

主制御基板１０の出力ポートには、始動口開閉ソレノイド１５ｃ、第１大入賞口開閉ソレノイド１６ｃ、第２大入賞口開閉ソレノイド１７ｃ、特定領域開閉ソレノイド１８ｄ、第１特別図柄表示装置２０、第２特別図柄表示装置２１、普通図柄表示装置２２、第１特別図柄保留表示器２３、及び普通図柄保留表示器２５が接続されている。

【０１０８】

主制御基板１０のメインＣＰＵ１１０ａは、各検出スイッチやタイマからの入力信号に基づいて、メインＲＯＭ１１０ｂに格納されたプログラムを読み出して演算処理を行う。メインＣＰＵ１１０ａは、電源投入操作が行われると、初期設定処理を実行し、初期設定処理を終えて遊技が可能な状態になった以降は、特別図柄の変動、普通図柄の変動、及び特別遊技等の遊技の進行を制御する。

【０１０９】

主制御基板１０のメインＲＯＭ１１０ｂには、遊技制御用プログラム等のデータが記憶されている。メインＲＯＭ１１０ｂには、特別図柄表示装置２０、２１用の大当たり判定テーブル、普通図柄表示装置２２用の当たり判定テーブル、図柄決定テーブル、変動パタ

ーン決定テーブル、事前判定テーブル、特別遊技制御テーブル、大入賞口開閉制御テーブル、特別遊技終了時設定テーブル、特殊ハズレ図柄停止時設定テーブル、補助遊技制御テーブル、可動片開放制御テーブル等の各種テーブルが記憶されている。これらのテーブルの詳細については、後述する。

【０１１０】

主制御基板１０のメインＲＡＭ１１０ｃには、特別図柄記憶領域、特図特電処理データ記憶領域、停止図柄データ記憶領域、普通図柄保留記憶領域、普図普電処理データ記憶領域、普通図柄データ記憶領域、コンプリート情報記憶領域、遊技状態フラグ記憶領域、特定領域入賞フラグ記憶領域、遊技機情報送信待機タイマカウンタ、応答受信待機タイマカウンタ、通信不能判定カウンタ、最大獲得遊技球数カウンタ、ラウンド数（Ｒ）カウンタ、大入賞口入球数（Ｃ）カウンタ、第１特別図柄保留数（Ｕ１）カウンタ、普通図柄保留数（Ｇ）カウンタ、低ベース時短回数（Ｂ）カウンタ、高ベース時短回数（Ｊ）カウンタ、変動回数（Ｌ）カウンタ、開放回数（Ｓ）カウンタ、特電作動番号（Ｋ）カウンタ、特別図柄時間カウンタ、特別遊技タイマカウンタ、普通図柄時間カウンタ、補助遊技タイマカウンタ、遊技状態バッファ、演出用伝送データ格納領域等の各種記憶領域が設けられている。ここで、断電時には、メインＲＡＭ１１０ｃの使用領域内のデータはチェックサムを付加した上でバックアップ電源７４によりバックアップされ、電源復旧時には、このバックアップ情報がチェックサムによるデータチェックを経て復旧されるようになっている。

【０１１１】

枠制御基板１６０は、遊技球の払出制御と、遊技球の計数制御を行うものである。枠制御基板１６０は、主制御基板１０に対して、双方向に通信可能に接続されている。枠制御基板１６０は、発射制御部１７０、遊技球数制御部１８０、入力ポート、出力ポート等を備えている。

【０１１２】

枠制御基板１６０の入力ポートには、発射球センサ２ａ、ファール球センサ２ｂ、タッチセンサ３ａ、発射ボリューム３ｂ、発射用ソレノイド４ａ、球送りソレノイド４ｂ、小球センサ８１ａ、鉄球センサ８１ｂ、電波センサ８１ｃ、扉センサ８１ｄ、計数ボタン検出スイッチ８２、及びカードユニット入力端子板８３ａが接続されている。枠制御基板１６０の出力ポートには、カードユニット出力端子板８３ｂ、遊技球数表示器８４、枠制御表示器８５、及び遊技報知ランプ８６が接続されている。

【０１１３】

発射制御部１７０は、発射ＣＰＵ１７０ａ、発射ＲＯＭ１７０ｂ、及び発射ＲＡＭ１７０ｃを備えている。発射ＣＰＵ１７０ａは、タイマからの入力信号に基づいて、発射ＲＯＭ１７０ｂに格納されたプログラムを読み出し、発射ＲＡＭ１７０ｃをワークエリアとして利用しつつ演算処理を行う。発射ＣＰＵ１７０ａは、電源投入操作が行われると、初期設定処理を行い、初期設定処理を終えて遊技が可能な状態になった以降は、遊技球の発射を制御する。

【０１１４】

発射制御部１７０の発射ＲＯＭ１７０ｂには、発射制御用プログラム等のデータが記憶されている。発射制御部１７０の発射ＲＡＭ１７０ｃには、発射許可フラグ記憶領域等の各種記憶領域が設けられている。

【０１１５】

遊技球数制御部１８０は、遊技球数ＣＰＵ１８０ａ、遊技球数ＲＯＭ１８０ｂ、及び遊技球数ＲＡＭ１８０ｃを備えている。遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、タイマからの入力信号に基づいて、遊技球数ＲＯＭ１８０ｂに格納されたプログラムを読み出し、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃをワークエリアとして利用しつつ演算処理を行う。遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、電源投入操作が行われると、初期設定処理を行い、初期設定処理を終えて遊技が可能な状態になった以降は、遊技の進行に応じて、遊技可能な遊技球数の減算及び加算に関わる処理を行い、遊技状態及び遊技の進行と停止の状況に基づき、計数ボタン８の操作を制御

する。
【０１１６】
遊技球数制御部１８０の遊技球数ＲＯＭ１８０ｂには、遊技球数制御用プログラム等のデータが記憶されている。遊技球数ＲＯＭ１８０ｂには、着席中ランプ発光色決定テーブル、着席中背景色決定テーブル、離席中ランプ発光色決定テーブル、離席中背景色決定テーブル等の各種テーブルが記憶されている。これらのテーブルの詳細については、後述する。
【０１１７】
遊技球数ＲＡＭ１８０ｃには、エラー１発生情報記憶領域、エラー２発生情報記憶領域、エラー３発生情報記憶領域、エラー４発生情報記憶領域、計数ボタン操作有効フラグ記憶領域、計数ボタン操作無効フラグ記憶領域、遊技状態フラグ記憶領域、遊技機情報通知待機フラグ記憶領域、離席中フラグ記憶領域、遊技中断判定フラグ記憶領域、計数通知待機フラグ記憶領域、通信不能判定カウンタ、遊技機情報通知待機タイマカウンタ、計数通知待機タイマカウンタ、遊技中断判定タイマカウンタ、遊技球数カウンタ、発射球数カウンタ、総賞球数カウンタ、計数球数カウンタ等の各種記憶領域が設けられている。ここで、断電時には、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの使用領域内のデータはチェックサムを付加した上でバックアップ電源７４によりバックアップされ、電源復旧時には、このバックアップ情報がチェックサムによるデータチェックを経て復旧されるようになっている。
【０１１８】
電源基板７０は、遊技機１に電源電圧を供給し、電源電圧が所定値以下になったときに、電圧降下検知信号を主制御基板１０及び枠制御基板１６０に供給する。
【０１１９】
演出制御基板１２０は、演出制御を行うものである。演出制御基板１２０は、主制御基板１０に対して、当該主制御基板１０から演出制御基板１２０へ一方向に通信可能に接続されている。また、演出制御基板１２０は、枠制御基板１６０に対して、当該枠制御基板１６０から演出制御基板１２０へ一方向に通信可能に接続されている。演出制御基板１２０は、統括制御部１４１、表示／音声制御部１４０、ランプ／駆動制御部１５０、演出制御用の入力ポートや出力ポート等を備えている。演出制御基板１２０の入力ポートには、演出ボタン検出スイッチ３５ａ、キー検出スイッチ３９ａ、３９ｂ、３９ｃ、３９ｄ等が接続されている。
【０１２０】
演出制御基板１２０は、主制御基板１０からコマンドを受信し、受信したコマンドに基づいて、画像表示装置３１、音声出力装置３２、演出用駆動装置３３０ａ、３３０ｂ、３３０ｃ、３３０ｄ、及び演出用照明装置３４０ａ、３４０ｂ、３４０ｃ、３４０ｄを制御する。演出制御基板１２０は、演出制御部１２０ｍ、表示／音声制御部１４０、及びランプ／駆動制御部１５０を備えている。
【０１２１】
演出制御部１２０ｍは、サブＣＰＵ１２０ａ、サブＲＯＭ１２０ｂ、サブＲＡＭ１２０ｃ、及びＲＴＣ１２０ｄを備えている。ＲＴＣ１２０ｄは、現在の日付や時刻を示す信号をサブＣＰＵ１２０ａに出力する。ＲＴＣ１２０ｄは、遊技機１に電源供給されているときはその供給電力によって動作し、遊技機１の電源が切られているときは電源基板７０のバックアップ電源７４の電力によって動作する。
【０１２２】
サブＣＰＵ１２０ａは、主制御基板１０から送信されたコマンド、タイマからの入力信号に基づいて、サブＲＯＭ１２０ｂに格納されたプログラムを読み出し、サブＲＡＭ１２０ｃをワークエリアとして利用しつつ演算処理を行う。サブＣＰＵ１２０ａは、電源投入操作が行われると、初期設定処理を行い、初期設定処理を終えて遊技が可能な状態になった以降は、遊技の進行に応じた演出を制御する。
【０１２３】
演出制御部１２０ｍのサブＲＯＭ１２０ｂには、演出制御用プログラム等のデータが記

憶されている。サブＲＯＭ１２０ｂ内には、変動演出パターン決定テーブル、通常背景設定テーブル、特別背景設定テーブル等の各種テーブルが記憶されている。

【０１２４】

サブＲＡＭ１２０ｃには、演出情報記憶領域、演出図柄記憶領域、図柄変動演出パターン記憶領域、遊技状態情報記憶領域、演出パターン記憶領域、特別背景画像設定フラグ記憶領域、特別背景画像待機設定フラグ記憶領域、特別背景変動数（Ｐ）カウンタ等の各種記憶領域が設けられている。

【０１２５】

表示／音声制御部１４０は、演出制御部１２０ｍからコマンドを受信し、受信したコマンドに基づいて、画像表示装置３１及び音声出力装置３２を制御する。表示／音声制御部１４０は、統括制御部１４１、ＣＧＲＯＭ１４６、音声プロセッサ１４４、音声ＲＯＭ１４８、入出力ポート等を備えている。表示／音声制御部１４０の入出力ポートには、画像表示装置３１及び音声出力装置３２が接続されている。

【０１２６】

統括制御部１４１は、統括ＣＰＵ１４１ａ、統括ＲＯＭ１４１ｂ、及び統括ＲＡＭ１４１ｃを備えている。統括ＣＰＵ１４１ａは、水晶発振器からの動作クロックを受けて統括ＲＯＭ１４１ｂに格納されたプログラムを読み出し、統括ＲＡＭ１４１ｃをワークエリアとして利用しつつ演算処理を行い、当該処理に基づいて、ＶＤＰ１４５及び音声プロセッサ１４４を制御する。

【０１２７】

統括ＲＯＭ１４１ｂは、画像表示と音声制御を行うための画像・音声制御プログラム、描画制御コマンド群から構成されるディスプレイリストを生成するためのディスプレイリスト生成プログラム、演出パターンのアニメーションを表示するためのアニメパターン、アニメシーン情報、サウンド制御コマンド群から構成されるサウンドリストを生成するためのサウンドリスト生成プログラム等を記憶している。

【０１２８】

ＶＤＰ１４５は、ＣＧＲＯＭ１４６と接続されている。ＣＧＲＯＭ１４６は、圧縮された画像データや非圧縮のパレットデータを記憶している。画像データは、画像表示装置３１にスプライトやムービーのフレームとして表示する画像（例えば、演出図柄画像、演出図柄の背景を構成する背景画像、キャラクタ画像、及び、セリフ画像等の個々の画像）における所定範囲の画素（例えば、３２×３２ピクセル）の画素情報を纏めた素材データである。画像データの画素情報は、それぞれの画素毎に色番号を指定する色番号情報と画像の透明度を示すα値とから構成されている。パレットデータは、色番号を指定する色番号情報と実際の画素の表示色を示す表示色情報とを対応づけたデータである。

【０１２９】

ＶＤＰ１４５内には、ＶＲＡＭ１４７が設けられている。ＶＲＡＭ１４７は、ディスプレイリスト記憶領域、展開記憶領域、第１フレームバッファ領域、第２フレームバッファ領域等を有している。ディスプレイリスト記憶領域は、統括制御部１４１（統括ＣＰＵ１４１ａ）から出力されたディスプレイリストを一時的に記憶するための領域である。展開記憶領域は、ＣＧＭＯＭ内の圧縮画像データを伸長した画像データを一時的に記憶するための領域である。

【０１３０】

第１フレームバッファ領域と第２フレームバッファ領域は、画像の描画と表示のための領域である。第１フレームバッファ領域と第２フレームバッファ領域は、描画の開始毎に、描画用と表示用に交互に切り替わるようになっている。

【０１３１】

ＶＤＰ１４５は、統括制御部１４１から送信されたディスプレイリストをＶＲＡＭ１４７のディスプレイリスト記憶領域に記憶し、ＣＧＲＯＭ１４６内におけるディスプレイリストが示す画像データを読み出し、この画像データを基にＶＲＡＭ１４７の描画用フレームバッファに１フレーム分の描画データを描画し、ＶＲＡＭ１４７の表示用フレームバッ

ファの１フレーム分の描画データを映像信号（ＲＧＢ信号等）として画像表示装置３１に出力する。

【０１３２】

なお、ＶＤＰ１４５には、水晶発振器から動作クロックが供給されており、この動作クロックを分周することで、画像表示装置３１と同期を図るための同期信号（水平同期信号・垂直同期信号）を生成し、画像表示装置３１に出力する。本実施形態では、画像制御部１５５のフレームレートは１秒間に３０回の描画（画像の表示）が行われるように３０ｆｐｓ（１／３０秒＝約３３ｍｓ）となっているが、１秒間に６０回の描画（画像の表示）が行われるように６０ｆｐｓ（１／６０秒＝約１６．６ｍｓ）としてもよい。

【０１３３】

音声プロセッサ１４４は、音声ＲＯＭ１４８と接続されている。音声ＲＯＭ１４８は、圧縮された音声データを記憶している。音声プロセッサ１４４は、統括制御部１４１から送信されたサウンドリストが示す音声データを音声ＲＯＭ１４８から読み出し、この音声データを復号化し、復号化により得た信号に音響処理を施し、音響処理を施した信号を演出音の音信号として音声出力装置３２に出力する。

【０１３４】

ランプ／駆動制御部１５０は、演出制御部１２０ｍからコマンドを受信し、受信したコマンドに基づいて、演出用照明装置３４０ａ、３４０ｂ、３４０ｃ、３４０ｄ、及び演出用駆動装置３３０ａ、３３０ｂ、３３０ｃ、３３０ｄを制御する。ランプ／駆動制御部１５０は、ランプＣＰＵ１５０ａ、ランプＲＡＭ１５０ｃ、ランプＲＯＭ１５０ｂ、及び入出力ポート等を備えている。ランプ／駆動制御部１５０の入出力ポートには、演出用照明装置３４０ａ、３４０ｂ、３４０ｃ、３４０ｄ及び演出用駆動装置３３０ａ、３３０ｂ、３３０ｃ、３３０ｄが接続されている。

【０１３５】

ランプＣＰＵ１５０ａは、水晶発振器からの動作クロックを受けてランプＲＯＭ１５０ｂに格納されたプログラムを読み出し、ランプＲＡＭ１５０ｃをワークエリアとして利用しつつ演算処理を行い、当該処理に基づいて、演出用照明装置３４０ａ、３４０ｂ、３４０ｃ、３４０ｄ及び演出用駆動装置３３０ａ、３３０ｂ、３３０ｃ、３３０ｄに制御する。

【０１３６】

ランプＲＯＭ１５０ｂは、ランプの点灯と役物の駆動を行うためのランプ・駆動制御プログラム、演出用照明装置３４０ａ、３４０ｂ、３４０ｃ、３４０ｄのランプ発光情報を決定して設定し、この設定に従って演出用照明装置３４０ａ、３４０ｂ、３４０ｃ、３４０ｄを発光させるための発光態様決定プログラム、演出用駆動装置３３０ａ、３３０ｂ、３３０ｃ、３３０ｄの役物駆動情報を決定して設定し、この設定に従って演出用駆動装置３３０ａ、３３０ｂ、３３０ｃ、３３０ｄを動作させるための動作態様決定プログラム、演出ランプ制御態様決定テーブル、演出役物制御態様決定テーブル等を記憶している。

【０１３７】

図６に示すように、カードユニット９には、カードユニット制御基板９０、カードユニットＳＣ基板９１、電源基板９７等が設けられている。カードユニット９に対して電源投入操作が行われると、電源基板９７から、カードユニット制御基板９０及びカードユニットＳＣ基板９１に電力が供給されてこれら基板が起動する。

【０１３８】

カードユニット制御基板９０は、カードユニット９の基本動作を制御するものである。カードユニットＳＣ基板９１は、当該カードユニット９と、外部の装置である遊技機１、管理センタのサーバ（不図示）、ホールコンピュータ（不図示）との間の通信を制御するものである。

【０１３９】

カードユニット制御基板９０は、ワンチップマイコン９１０ｍ、入力ポート、出力ポート等を備えている。カードユニット制御基板９０のワンチップマイコン９１０ｍは、ユニ

ットＣＰＵ９１０ａ、ユニットＲＯＭ９１０ｂ、及びユニットＲＡＭ９１０ｃから構成されている。

【０１４０】

カードユニットユニット制御基板９０の入力ポートには、貸出ボタン検出スイッチ９８ａ、排出ボタン検出スイッチ９９ａ、紙幣識別機９１ａ、及びカードリーダライタ９２ａが接続されている。貸出ボタン検出スイッチ９８ａは、カードユニット９の正面における貸出ボタン９８の裏側に設けられている。貸出ボタン検出スイッチ９８ａは、貸出ボタン９８が押されたことを検出すると、そのことを示す検出信号を出力する。排出ボタン検出スイッチ９９ａは、カードユニット９の正面における排出ボタン９９の裏側に設けられている。排出ボタン検出スイッチ９９ａは、排出ボタン９９が押されたことを検出すると、そのことを示す検出信号を出力する。

【０１４１】

カードユニット制御基板９０の出力ポートには、カードリーダライタ９２ａ、金額表示器９３、及び持ち球数表示器９４が接続されている。

【０１４２】

カードユニット制御基板９０のユニットＣＰＵ９１０ａは、各検出スイッチやタイマからの入力信号に基づいて、ユニットＲＯＭ９１０ｂに格納されたプログラムを読み出し、ユニットＲＡＭ９１０ｃをワークエリアとして利用しつつ演算処理を行う。

【０１４３】

カードユニット制御基板９０のユニットＲＯＭ９１０ｂには、ユニット制御用プログラム等のデータが記憶されている。

【０１４４】

カードユニット制御基板９０のユニットＲＡＭ９１０ｃには、金額情報記憶領域、持ち球数情報記憶領域、貸出受領結果応答待機フラグ記憶領域、遊技状態フラグ記憶領域、排出ボタン操作無効フラグ記憶領域、貸出ボタン操作無効フラグ記憶領域、貸出受領結果応答待機タイマカウンタ等の各種記憶領域が設けられている。

【０１４５】

次に、本実施形態に係る遊技機１の動作を説明する。

【０１４６】

図２３は、遊技機１の主制御基板１０のメイン処理を示すフローチャートである。図２３において、メインＣＰＵ１１０ａは、初期設定処理を行う。初期設定処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、バックアップ情報の復旧の要否を判定し、復旧を要しないと判定した場合は、メインＲＡＭ１１０ｃをクリアし、復旧を要すると判定した場合は、メインＲＡＭ１１０ｃのバックアップ情報を復旧する。データをクリア又は復旧した後、タイマ割込（４ミリ秒）を発生させるためのＣＴＣ（カウンタタイマサーキット）を起動する。初期設定処理の詳細は、後述する。

【０１４７】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、遊技機情報通知処理を行う（Ｓ２０）。遊技機情報通知処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、遊技機１の遊技状態及び遊技の進行と停止の状況を枠制御基板１６０に通知するための遊技機情報通知コマンドを生成し、生成した遊技機情報通知コマンドを枠制御基板１６０に送信し、枠制御基板１６０からの応答コマンドの返信の有無を確認する。遊技機情報通知コマンドは、コンプリート機能発動エラーの発生の有無を示す情報、始動口に入賞したことを示す情報、大入賞口に入賞したことを示す情報等を含む。

【０１４８】

ここで、図２４に示すように、遊技機１では、主制御基板１０及び枠制御基板１６０の初期設定処理の終了後は、１０８ミリ秒毎に、主制御基板１０から枠制御基板１６０に、遊技機情報通知コマンドが送信される。枠制御基板１６０は、遊技機情報通知コマンドの送信から応答コマンドの返信までの待機時間を１０ミリ秒とし、１０回連続して、待機時間内の応答コマンドの返信がなかった場合、画像表示装置３１に通信障害発生通知を表示

させる。遊技機情報通知処理の詳細は、後述する。

【０１４９】

図２３において、メインＣＰＵ１１０ａは、特別図柄判定用乱数値及びリーチ判定用乱数値を更新する（Ｓ３０）。ステップＳ３０の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、初期乱数値更新処理を行う（Ｓ４０）。初期乱数値更新処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、特別図柄判定用初期乱数値、普通図柄判定用初期乱数値を更新する。

【０１５０】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、電源基板７０の電断検出回路７３から電圧降下検知信号が入力されているか否かを判定する（Ｓ９１）。電圧降下検知信号が入力されていない場合（Ｓ９１：Ｎｏ）、ステップＳ２０に戻り、以降の処理を繰り返す。電圧降下検知信号が入力されている場合（Ｓ９１：Ｙｅｓ）、ステップＳ９２に進む。

【０１５１】

ステップＳ９２において、メインＣＰＵ１１０ａは、電圧降下検知信号が所定期間（例えば、１０ミリ秒）継続して入力されているか否かを判定する。所定期間継続しない場合（Ｓ９２：Ｎｏ）、ステップＳ２０に戻り、以降の処理を繰り返す。所定期間継続した場合（Ｓ９２：Ｙｅｓ）、ステップＳ９３に進む。

【０１５２】

ステップＳ９３において、メインＣＰＵ１１０ａは、タイマ割込を禁止する割込禁止を設定する。次に、メインＣＰＵ１１０ａは、枠制御基板１６０の遊技球数制御部１８０及び発射制御部１７０に電源遮断指定コマンドを送信する（Ｓ９４）。

【０１５３】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＡＭ１１０ｃの使用領域内のデータのチェックサムを作成し、作成したチェックサムをメインＲＡＭ１１０ｃに保存する（Ｓ９５）。このステップＳ９５においてメインＲＡＭ１１０ｃに保存されたチェックサムは、次回の電源投入時の初期設定処理においてその時点におけるメインＲＡＭ１１０ｃの使用領域内のデータから計算したチェックサムと照合され、両者の一致の有無によりチェックサムが正常であるか（バックアップ情報が有効でデータ復旧が可能か否か）が判定される。

【０１５４】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、バックアップフラグをセーブし（Ｓ９６）、ＲＡＭアクセスを禁止する（Ｓ９７）。メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ９７の実行後、無限ループを行い、電源断に備える。以降は電源供給が完全に断たれるまで待機する。

【０１５５】

図２５は、遊技機１の主制御基板１０のタイマ割込み処理を示すフローチャートである。主制御基板１０のメインＣＰＵ１１０ａは、主制御基板１０内のリセット用クロックパルス発生回路におけるリセット用クロックパルス信号の発生周期である４ミリ秒毎にタイマ割込み処理を実行する。

【０１５６】

メインＣＰＵ１１０ａは、リセット用クロックパルス信号が発生すると、その時点におけるメインＣＰＵ１１０ａのレジスタ内の情報をスタック領域に退避させる（Ｓ１００）。次に、メインＣＰＵ１１０ａは、時間制御処理を行う（Ｓ１１０）。時間制御処理は、メインＲＡＭ１１０ｃ内における各種時間の計時に用いるカウンタを更新する処理である。時間制御処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＡＭ１１０ｃ内における特別図柄時間カウンタ、特別遊技タイマカウンタ、普通図柄時間カウンタ、補助遊技タイマカウンタを１ずつ減算する。

【０１５７】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、特定乱数値更新処理を行う（Ｓ１２０）。特定乱数値更新処理は、特別図柄乱数値、及び普通図柄乱数値を更新する処理である。ここで、特別図柄乱数値の乱数範囲は０～９９であり、普通図柄乱数値の乱数範囲は０～６５５３５である。特定乱数値更新処理において、メインＣＰＵ１１０ａは、特別図柄乱数値の乱数カウンタ及び普通図柄乱数値の乱数カウンタを、＋１して更新する。加算した乱数カウンタ

が乱数範囲の最大値を超えた場合（乱数カウンタが１周した場合）、乱数カウンタを０に戻し、その時の初期乱数値からそれぞれの乱数値を新たに更新する。

【０１５８】

ステップＳ１２０の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、初期乱数値更新処理を行う（Ｓ１３０）。初期乱数値更新処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、特別図柄初期乱数値、及び普通図柄初期乱数値を更新する。

【０１５９】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、入力制御処理を行う（Ｓ２００）。入力制御処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、一般入賞口検出スイッチ１２ａ、第１大入賞口検出スイッチ１６ａ、第１始動口検出スイッチ１４ａ、第２始動口検出スイッチ１５ａ、ゲート検出スイッチ１３ａの各種スイッチに入力があったか否かを判定し、入力があった場合には所定のデータをセットする。入力制御処理の詳細は、後述する。

【０１６０】

ステップＳ２００の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、特図特電制御処理を行う（Ｓ３００）。特図特電制御処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＡＭ１１０ｃに設けられた特図特電処理データの値を遊技機１における遊技の進行状況に応じて更新しつつ、特別図柄記憶判定処理（特図特電処理データ＝０のときの処理）、特別図柄変動処理（特図特電処理データ＝１のときの処理）、特別図柄停止処理（特図特電処理データ＝２のときの処理）、大当たり遊技処理（特図特電処理データ＝３のときの処理）、小当たり遊技処理（特図特電処理データ＝４のときの処理）、及び大当たり遊技終了処理（特図特電処理データ＝５のときの処理）の６つの処理のうちの１つを選んで実行する。特図特電制御処理の詳細は、後述する。

【０１６１】

ステップＳ３００の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、普図普電制御処理を行う（Ｓ４００）。普図普電制御処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＡＭ１１０ｃに設けられた普図普電処理データの値を遊技機１における遊技の進行状況に応じて更新しつつ、普通図柄変動処理（普図普電処理データ＝０のときの処理）、及び補助遊技処理（普図普電処理データ＝１のときの処理）の２つの処理のうちの１つを選んで実行する。普図普電制御処理の詳細は、後述する。

【０１６２】

ステップＳ４００の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、賞球制御処理を行う（Ｓ５００）。賞球制御処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＡＭ１１０ｃ内における一般入賞口賞球カウンタ、第１始動口賞球カウンタ、第２始動口賞球カウンタ、及び大入賞口賞球カウンタを参照し、各カウンタが示す個数の遊技球の付与を指示する賞球数指定コマンドを生成し、このコマンドを枠制御基板１６０の遊技球数制御部１８０に送信する。

【０１６３】

ステップＳ５００の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、コンプリート判定処理を行う（Ｓ６００）。コンプリート判定処理は、コンプリート機能を発動させるか否かを判定する処理である。コンプリート判定処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＡＭ１１０ｃの最大獲得遊技球数カウンタが、一日の上限値である９５０００に達したか判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、最大獲得遊技球数カウンタが９５０００に達した場合は、メインＲＡＭ１１０ｃのコンプリート情報記憶領域に、コンプリート機能の発動を示すコンプリート情報を記憶し、遊技球の発射の禁止を遊技球数制御部１８０及び発射制御部１７０に通知するための発射禁止コマンドを生成し、生成した発射禁止コマンドを送信バッファにセットする。最大獲得遊技球数カウンタは、遊技球の付与があった場合に各賞球カウンタが示す個数加算され、カウンタ値が１以上のときに遊技球の発射があった場合に１減算されるカウンタで、最小値は０である。

【０１６４】

ステップＳ５００の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、データ生成処理を行う（Ｓ９１０）。データ生成処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、外部出力用データ、始動口開閉ソ

レノイドデータ、第１大入賞口開閉ソレノイドデータ、第２大入賞口開閉ソレノイドデータ、特別図柄表示装置データ、普通図柄表示装置データを生成する。

【０１６５】

ステップＳ９１０の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、出力制御処理を行う（Ｓ９２０）。出力制御処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ９１０のデータ生成処理で作成した外部出力用データ、始動口開閉ソレノイドデータ、第１大入賞口開閉ソレノイドデータ、第２大入賞口開閉ソレノイドデータの信号を出力させるポート出力処理を行う。また、第１特別図柄表示装置２０、第２特別図柄表示装置２１、及び普通図柄表示装置２２の各ＬＥＤを点灯させるために、上記Ｓ９１０のデータ生成処理で作成した特別図柄表示装置データと普通図柄表示装置データとを出力する表示装置出力処理を行う。さらに、メインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットされたコマンドを枠制御基板１６０及び演出制御基板１２０に送信するコマンド送信処理も行う。

【０１６６】

ステップＳ９２０の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１００でスタック領域に退避した情報をメインＣＰＵ１１０ａのレジスタに復帰させる（Ｓ９３０）。

【０１６７】

図２６は、遊技機１の演出制御部１２０ｍのメイン処理を示すフローチャートである。メイン処理は、電源投入操作により電源基板７０から演出制御部１２０ｍのサブＣＰＵ１２０ａにシステムリセットが発生したことを契機として開始される。

【０１６８】

図２６において、サブＣＰＵ１２０ａは、初期設定処理を行う（Ｓ４０００）。初期設定処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、電源投入に応じて、サブＲＯＭ１２０ｂから起動プログラムを読み込むとともに、サブＲＡＭ１２０ｃ内の各種フラグを初期化する。初期設定処理の終了後は、サブＣＰＵ１２０ａは、演出用乱数値等を更新する処理（Ｓ４１００）を繰り返す。また、この乱数値の更新処理と併せて、サブＣＰＵ１２０ａは、演出制御部１２０ｍ内のリセット用クロックパルス発生回路によるリセット用クロックパルス信号の発生周期である２ミリ秒毎にタイマ割込み処理を実行する。

【０１６９】

ここで、サブＣＰＵ１２０ａの初期設定処理の所要時間は、メインＣＰＵ１１０ａの初期設定処理の所要時間よりも十分に短い。このため、メインＣＰＵ１１０ａの初期設定処理の開始時において、サブＣＰＵ１２０ａは、初期設定処理を終えて、メインＣＰＵ１１０ａからのコマンドを受信バッファ内に格納できる状態になっている。

【０１７０】

図２７は、演出制御部１２０ｍのタイマ割込み処理を示すフローチャートである。図２７において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＣＰＵ１２０ａのレジスタ内の情報をスタック領域に退避させる（Ｓ４４００）。

【０１７１】

次に、サブＣＰＵ１２０ａは、タイマ更新処理を行う（Ｓ４５００）。タイマ更新処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃの各種タイマカウンタを－１して更新する。

【０１７２】

次に、サブＣＰＵ１２０ａは、コマンド解析処理を行う（Ｓ４６００）。コマンド解析処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドを解析し、この解析結果に基づいて、画像表示装置３１、音声出力装置３２、演出用駆動装置３３０ａ、３３０ｂ、３３０ｃ、３３０ｄ、及び演出用照明装置３４０ａ、３４０ｂ、３４０ｃ、３４０ｄによる演出の内容を決定し、決定した演出の内容を示すコマンドをサブＲＡＭ１２０ｃの送信バッファにセットする。コマンド解析処理の詳細は、後述する。

【０１７３】

次に、サブＣＰＵ１２０ａは、演出入力制御処理を行う（Ｓ４７００）。演出入力制御処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、演出ボタン３５、十字キー３９、中央キー３９Ｅの検

出スイッチ３５ａ、３９ａ、３９ｂ、３９ｃ、３９ｄ、３９ｅの入力信号に応じた処理を行う。

【０１７４】

次に、サブＣＰＵ１２０ａは、データ出力処理を行う（Ｓ４８００）。データ出力処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、ステップＳ１６００のコマンド解析処理、及びステップＳ１７００の演出入力制御処理においてサブＲＡＭ１２０ｃの送信バッファにセットしたコマンドを統括制御部１４１及びランプ／駆動制御部１５０に送信する。

【０１７５】

次に、サブＣＰＵ１２０ａは、ステップＳ１４００でスタック領域に退避した情報をサブＣＰＵ１２０ａのレジスタに復帰させる（Ｓ４９００）。

【０１７６】

図２８は、遊技機１の発射制御部１７０のメイン処理を示すフローチャートである。図２８において、発射ＣＰＵ１７０ａは、初期設定処理を行う（Ｓ１０１０）。初期設定処理を終了した後、発射ＣＰＵ１７０ａは、発射制御処理を行う（Ｓ１０２０）。発射制御処理は、操作ハンドル３の操作に応じて、球送りソレノイド４ｂと発射用ソレノイド４ａを駆動し、遊技球を発射させる処理である。発射制御処理の詳細は、後述する。

【０１７７】

次に、発射ＣＰＵ１７０ａは、主制御基板１０から電源遮断指定コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ１０９１）。電源遮断指定コマンドを受信していない場合（Ｓ１０９１：Ｎｏ）、ステップＳ１０２０に戻る。電源遮断指定コマンドを受信した場合（Ｓ１０９１：Ｙｅｓ）、ステップＳ１０９７に進む。

【０１７８】

ステップＳ１０９７において、メインＣＰＵ１１０ａは、ＲＡＭアクセスを禁止し、無限ループを行い、電源断に備える。以降は電源供給が完全に断たれるまで待機する。

【０１７９】

図２９は、遊技機１の発射制御部１７０の発射制御処理（図２８のステップＳ１０２０）の詳細を示すフローチャートである。図２９において、発射ＣＰＵ１７０ａは、発射ＲＡＭ１７０ｃの発射許可フラグ記憶領域に発射許可フラグがセットされているかを判定する（Ｓ１１１０）。発射許可フラグがセットされていない場合（Ｓ１１１０：Ｎｏ）、ステップＳ１１２０に進み、発射許可フラグがセットされている場合（Ｓ１１１０：Ｙｅｓ）、ステップＳ１１４０に進む。

【０１８０】

ステップＳ１１２０において、発射ＣＰＵ１７０ａは、主制御基板１０から発射許可コマンドを受信したか否かを判定する。発射ＣＰＵ１７０ａは、発射許可コマンドを受信した場合（Ｓ１１２０：Ｙｅｓ）、ステップＳ１１３０に進んで、発射ＲＡＭ１７０ｃの発射許可フラグ記憶領域に発射許可フラグをセットする。発射ＣＰＵ１７０ａは、発射許可コマンドを受信していない場合（Ｓ１１２０：Ｎｏ）、ステップＳ１１３０を飛ばして、今回の発射制御処理を終了する。

【０１８１】

ステップＳ１１４０において、発射ＣＰＵ１７０ａは、タッチセンサ３ａの検出信号の入力があったか否かを判定する。発射ＣＰＵ１７０ａは、タッチセンサ３ａの検出信号の入力があった場合（Ｓ１１４０：Ｙｅｓ）、ステップＳ１１５０に進む。タッチセンサ３ａの検出信号の入力がない場合（Ｓ１１４０：Ｎｏ）、ステップＳ１１６０に進む。

【０１８２】

ステップＳ１１５０において、発射ＣＰＵ１７０ａは、発射ボリューム３ｂの出力電圧に基づいて、発射用ソレノイド４ａ及び球送りソレノイド４ｂに通電し、ステップＳ１１７０に進む。この通電により、球送りソレノイド４ｂは、発射用ソレノイド４ａに直結された打出部材に向けて、遊技球を１個ずつ送り出し、発射用ソレノイド４ａが、打出部材を回転させて、遊技球をレール５ａ及び５ｂ間に打ち出す。

【０１８３】

ステップＳ１１６０において、発射ＣＰＵ１７０ａは、発射用ソレノイド４ａ及び球送りソレノイド４ｂへの通電を停止し、ステップＳ１１７０に進む。

【０１８４】

ステップＳ１１７０において、発射ＣＰＵ１７０ａは、主制御基板１０から発射禁止コマンドを受信したか否かを判定する。発射ＣＰＵ１７０ａは、主制御基板１０から発射禁止コマンドを受信した場合（Ｓ１１７０：Ｙｅｓ）、ステップＳ１１８０に進んで、発射ＲＡＭ１７０ｃの発射許可フラグ記憶領域の発射許可フラグをクリアし、今回の発射制御処理を終了する。発射ＣＰＵ１７０ａは、主制御基板１０から発射禁止コマンドを受信していない場合（Ｓ１１７０：Ｎｏ）、ステップＳ１１８０を飛ばして、今回の発射制御処理を終了する。

【０１８５】

図３０は、遊技機１の遊技球数制御部１８０のメイン処理を示すフローチャートである。図３０において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、初期設定処理を行う（Ｓ２０１０）。初期設定処理では、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、バックアップ情報の復旧の要否を判定し、復旧を要しないと判定した場合は、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃをクリアし、復旧を要すると判定した場合は、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃのバックアップ情報を復旧する。初期設定処理の詳細は、後述する。

【０１８６】

ステップＳ２０１０の実行後、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、エラー判定処理を行う（Ｓ２０２０）。エラー判定処理では、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、主制御基板１０におけるコンプリート機能発動エラーの発生の有無、及び枠制御基板１６０における小球検知エラー、鉄球検知エラー、及び電波検知エラーの発生の有無を判定し、これら４つのうちの所定のエラーである小球検知エラー、鉄球検知エラー、及び電波検知エラーが発生した場合に、計数ボタン８の操作を禁止するための制御を行う。エラー判定処理の詳細は、後述する。

【０１８７】

ステップＳ２０２０の実行後、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、応答処理を行う（Ｓ２０３０）。応答処理では、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、主制御基板１０から遊技機情報通知コマンドを受信したか否かを判定し、遊技機情報通知コマンドを受信した場合、主制御基板１０に応答コマンドを送信する。応答処理の詳細は、後述する。

【０１８８】

ステップＳ２０３０の実行後、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技機情報通知処理を行う（Ｓ２０４０）。遊技機情報通知処理では、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技機１の遊技状態及び遊技の進行と停止の状況をカードユニット９に通知するための遊技機情報通知データを生成し、生成した遊技機情報通知データをカードユニット９に送信する。遊技機情報通知データは、遊技機１の遊技状態を示す情報、遊技機１が大当たり中であるか否かを示す情報、コンプリート機能発動エラーの発生の有無を示す情報、小球検知エラーの発生の有無を示す情報、鉄球検知エラーの発生の有無を示す情報、電波検知エラーの発生の有無を示す情報、遊技球数を示す情報、発射球数を示す情報、総賞球数を示す情報、始動口に入賞したことを示す情報、大入賞口に入賞したことを示す情報等を含む。

【０１８９】

ここで、図３１に示すように、遊技機１では、枠制御基板１６０の初期設定処理の終了後は、３００ミリ秒毎に、枠制御基板１６０からカードユニット９に、遊技機情報通知データが送信される。遊技機情報通知処理の詳細は、後述する。

【０１９０】

図３０において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、計数処理を行う（Ｓ２０５０）。計数処理では、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、発射球センサ２ａの入力信号、ファール球センサ２ｂの入力信号、及び主制御基板１０から送信される賞球数指定コマンドに応じて、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの遊技球数カウンタ、発射球数カウンタ、総賞球数カウンタを減算又は加算する処理を行う。また、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、計数ボタン検出スイッチ８２の

入力信号を基に、計数ボタン８の操作の有無を判定し、計数ボタン８の操作態様に応じて決まる数を、カードユニット９に移行する遊技球数である計数球数とし、この計数球数を遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの計数球数カウンタに加算する処理を行う。

【０１９１】

ステップＳ２０５０の実行後、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、計数通知処理を行う（Ｓ２０６０）。計数通知処理では、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、計数通知データを生成し、生成した計数通知データをカードユニット９に送信する。

【０１９２】

ここで、図３２に示すように、遊技機１では、遊技機情報通知データの送信から１００ミリ秒が経過する毎に、枠制御基板１６０からカードユニット９に、計数通知データが送信される。計数通知処理の詳細は、後述する。

【０１９３】

図３０において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、貸出制御処理を行う（Ｓ２０７０）。貸出制御処理では、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、カードユニット９から貸出通知データを受信したか否かを判定し、貸出通知データを受信した場合、遊技球数ＲＡＭ１６０ｃの遊技球数カウンタを加算して更新し、カードユニット９に貸出受領結果応答データを返信する。貸出制御処理の詳細は、後述する。

【０１９４】

ステップＳ２０７０の実行後、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技報知制御処理を行う（Ｓ２０８０）。遊技報知制御処理では、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技者が着席しているかそれとも離席したかを判定し、着席時又は離席時の報知態様を決定し、この決定に従って、遊技報知ランプ８６の発光色と、画像表示装置３１の通常変動又は客待ちの背景色を決定し、遊技報知ランプ８６の発光態様及び画像表示装置３１の表示態様を制御する。ここで、遊技報知ランプ８６の発光色には、発光なし（無色）、青、緑、紫、黄、及び赤の６種類がある。また、通常変動及び客待ちの背景色には、グレー、青、緑、紫、黄色、赤の６種類がある。遊技報知制御処理の詳細は、後述する。

【０１９５】

次に、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、電源基板７０の電断検出回路７３から電圧降下検知信号が入力されているか否かを判定する（Ｓ２０９１）。電圧降下検知信号が入力されていない場合（Ｓ２０９１：Ｎｏ）、ステップＳ２０２０に戻り、以降の処理を繰り返す。電圧降下検知信号が入力されている場合（Ｓ２０９１：Ｙｅｓ）、ステップＳ２０９２に進む。

【０１９６】

ステップＳ２０９２において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、電圧降下検知信号が所定期間（例えば、１０ミリ秒）継続して入力されているか否かを判定する。所定期間継続しない場合（Ｓ２０９２：Ｎｏ）、ステップＳ２０２０に戻り、以降の処理を繰り返す。所定期間継続した場合（Ｓ２０９２：Ｙｅｓ）、ステップＳ２０９５に進む。

【０１９７】

ステップＳ２０９５において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの使用領域内のデータのチェックサムを作成し、作成したチェックサムを遊技球数ＲＡＭ１８０ｃに保存する。このステップＳ２０９５において遊技球数ＲＡＭ１８０ｃに保存されたチェックサムは、次回の電源投入時の初期設定処理においてその時点における遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの使用領域内のデータから計算したチェックサムと照合され、両者の一致の有無によりチェックサムが正常であるか（バックアップ情報が有効でデータ復旧が可能か否か）が判定される。

【０１９８】

遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、バックアップフラグをセーブし（Ｓ２０９６）、ＲＡＭアクセスを禁止する（Ｓ２０９７）。遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、ステップＳ２０９７の実行後、無限ループを行い、電源断に備える。以降は電源供給が完全に断たれるまで待機する。

【０１９９】
図３３は、カードユニット９のカードユニット制御基板９０のメイン処理を示すフローチャートである。ユニットＣＰＵ９１０ａは、初期設定処理を行い（Ｓ３０１０）、初期化処理の終了後は、所定の周期で、ステップＳ３０２０～ステップＳ３０８０の処理を繰り返す。
【０２００】
ステップＳ３０２０において、ユニットＣＰＵ９１０ａは、紙幣挿入認識処理を行う。紙幣挿入認識処理では、ユニットＣＰＵ９１０ａは、紙幣挿入口９１への紙幣６の投入に応じて、ユニットＲＡＭ９１０ｃの金額情報記憶領域の更新、及び金額表示器９３の表示に関わる処理を行う。紙幣挿入認識処理の詳細は、後述する。
【０２０１】
ステップＳ３０２０の実行後、ユニットＣＰＵ９１０ａは、カード挿入認識処理を行う（Ｓ３０３０）。カード挿入認識処理では、ユニットＣＰＵ９１０ａは、カード挿入口９２へのカード７の挿入に応じて、ユニットＲＡＭ９１０ｃの金額情報記憶領域及び持ち球数情報を更新し、金額表示器９３及び持ち球数表示器９４の表示の変更に関わる処理を行う。カード挿入認識処理の詳細は、後述する。
【０２０２】
ステップＳ３０３０の実行後、ユニットＣＰＵ９１０ａは、移行処理を行う（Ｓ３０４０）。移行処理では、ユニットＣＰＵ９１０ａは、遊技球数の移行信号である計数通知データを受信したか否かを確認し、計数通知データを受信した場合、ユニットＲＡＭ９１０ｃ持ち球数情報を更新し、持ち球数表示器９４の表示の変更に関わる処理を行う。移行処理の詳細は、後述する。
【０２０３】
ステップＳ３０４０の実行後、ユニットＣＰＵ９１０ａは、貸球処理を行う（Ｓ３０５０）。貸球処理では、ユニットＣＰＵ９１０ａは、貸出ボタン９８の操作に応じて、貸出通知データの生成及び送信に関わる処理を行う。
【０２０４】
ステップＳ３０５０の実行後、ユニットＣＰＵ９１０ａは、応答確認処理を行う（Ｓ３０６０）。応答確認処理では、ユニットＣＰＵ９１０ａは、貸出受領結果応答データの返信の確認に関わる処理を行う。
【０２０５】
ここで、図３４に示すように、カードユニット９は、貸出通知データの送信から貸出受領結果応答データの返信までの待機時間を１０ミリ秒とし、１０ミリ秒の間に貸出受領結果応答データの返信があった場合、カードユニット９から遊技機１への遊技球数の移行が確定し、１０ミリ秒の間に貸出受領結果応答データの返信がなかった場合、貸出通知データを再送信する。貸出処理及び応答確認処理の詳細は、後述する。
【０２０６】
図３３において、ユニットＣＰＵ９１０ａは、返却処理を行う（Ｓ３０７０）。返却処理では、ユニットＣＰＵ９１０ａは、排出ボタン９９の操作に応じて、金額情報及び持ち球数情報のカード７への書き込み、カード７の排出に関わる処理を行う。返却処理の詳細は、後述する。
【０２０７】
ステップＳ３０７０の実行後、ユニットＣＰＵ９１０ａは、遊技機情報解析処理を行う（Ｓ３０８０）。遊技機情報解析処理では、ユニットＣＰＵ９１０ａは、枠制御基板１６０から遊技機情報通知データを受信したか否かを判定し、遊技機情報通知データを受信した場合に、遊技機情報通知データを基に、遊技機１が、通常状態、低ベース時短状態、高ベース時短状態、遊技不能状態１、遊技不能状態２の何れの遊技状態であるかを判定し、この遊技状態に応じて、管理センタのサーバ（不図示）への不正発生通知、紙幣６及びカード７の返却の許否に関わる処理を行う。遊技機情報解析処理の詳細は、後述する。
【０２０８】

図３５及び図３６は、主制御基板１０の初期設定処理（図２３のステップＳ１０）の詳細を示すフローチャートである。図３５において、メインＣＰＵ１１０ａは、内蔵レジスタの設定などのＣＰＵの初期設定を行い（Ｓ１０－１）、メインＲＡＭ１１０ｃへのアクセスを許可する（Ｓ１０－２）。

【０２０９】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＡＭ１１０ｃにバックアップフラグがセーブされているか否かを判定する（Ｓ１０－４）。メインＣＰＵ１１０ａは、バックアップフラグがセーブされている場合（Ｓ１０－４：Ｙｅｓ）、ステップＳ１０－５に進む。バックアップフラグがセーブされていない場合（Ｓ１０－４：Ｎｏ）、ステップＳ１０－８に進む。

【０２１０】

ステップＳ１０－５において、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＡＭ１１０ｃ内のバックアップ情報のチェックサムを算出する。次のステップＳ１０－６において、メインＣＰＵ１１０ａは、チェックサムが正常であるか否かを判定する。具体的には、メインＲＡＭ１１０ｃにセーブされていたチェックサムとステップＳ１０－５において算出したチェックサムが一致するか否かを判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、チェックサムが正常でない場合（Ｓ１０－６：Ｎｏ）、ステップＳ１０－７に進む。チェックサムが正常である場合（Ｓ１０－６：Ｙｅｓ）、ステップＳ１０－８に進む。

【０２１１】

ステップＳ１０－７において、メインＣＰＵ１１０ａは、演出制御基板１２０に復旧不可能コマンドを送信する。演出制御基板１２０は、復旧不可能コマンドを受信すると、画像表示装置３１に復旧不可能報知を表示する。

【０２１２】

ステップＳ１０－８において、メインＣＰＵ１１０ａは、ＲＡＭクリアボタン１１０ｅが押されているか否かを判定する。図２２（ｂ）に示した主制御基板ＲＡＭクリア電源投入操作又は図２２（ｄ）に示した全ＲＡＭクリア電源投入操作が行われた場合、このステップＳ１０－８の判定結果は「Ｙｅｓ」になり、図２２（ａ）に示した通常電源投入操作又は図２２（ｃ）に示した枠制御基板ＲＡＭクリア電源投入操作が行われた場合、このステップＳ１０－８の判定結果は「Ｎｏ」になる。メインＣＰＵ１１０ａは、ＲＡＭクリアボタン１１０ｅが押されていない場合（Ｓ１０－８：Ｎｏ）、ステップＳ１０－９に進む。ＲＡＭクリアボタン１１０ｅが押されている場合（Ｓ１０－８：Ｙｅｓ）、ステップＳ１０－１２に進む。

【０２１３】

ステップＳ１０－９において、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＡＭ１１０ｃにセーブされているバックアップフラグ及びチェックサムをクリアし、電源復旧時のメインＲＡＭ１１０ｃの設定を行う。電源復旧時のメインＲＡＭ１１０ｃの設定では、メインＲＡＭ１１０ｃのバックアップ情報が復旧される。

【０２１４】

ステップＳ１０－９の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１０－１０に進む。ステップＳ１０－１０において、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技状態フラグ記憶領域に、通常状態の遊技状態フラグがセットされているかを判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、通常状態の遊技状態フラグがセットされている場合（ステップＳ１０－１０：Ｙｅｓ）、ステップＳ１０－１７に進み、通常状態の遊技状態フラグがセットされていない場合（ステップＳ１０－１０：Ｎｏ）、ステップＳ１０－１８に進む。

【０２１５】

ＲＡＭクリアボタン１１０ｅが押されている場合（Ｓ１０－８：Ｙｅｓ）、ステップＳ１０－１２において、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＡＭ１１０ｃの全領域をクリアする。ステップＳ１０－１３において、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＡＭ１１０ｃにおける遊技球数カウンタを除いた領域をクリアする。メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ１０－１２の実行後、ステップＳ１０－１４に進む。

【０２１６】
ステップＳ１０－１４において、メインＣＰＵ１１０ａは、枠制御基板１６０及び演出制御基板１２０に電源投入指定コマンドを送信し、ステップＳ１０－２５に進む。
【０２１７】
ステップＳ１０－１７において、メインＣＰＵ１１０ａは、通常状態と対応する電源復旧指定コマンドを枠制御基板１６０及び演出制御基板１２０に送信し、ステップＳ１０－２５に進む。
【０２１８】
図３６のステップＳ１０－１８において、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技状態フラグ記憶領域に、低ベース時短状態の遊技状態フラグがセットされているかを判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、低ベース時短状態の遊技状態フラグがセットされている場合（ステップＳ１０－１８：Ｙｅｓ）、ステップＳ１０－１９に進み、低ベース時短状態の遊技状態フラグがセットされていない場合（ステップＳ１０－１８：Ｎｏ）、ステップＳ１０－２４に進む。ステップＳ１０－１９において、メインＣＰＵ１１０ａは、低ベース時短状態と対応する電源復旧指定コマンドを枠制御基板１６０及び演出制御基板１２０に送信し、ステップＳ１０－２５に進む。
【０２１９】
ステップＳ１０－２４において、メインＣＰＵ１１０ａは、高ベース時短状態と対応する電源復旧指定コマンドを枠制御基板１６０及び演出制御基板１２０に送信する。その後、メインＣＰＵ１１０ａは、復旧後の遊技状態と対応する遊技状態指定コマンドを演出制御基板１２０に送信し（Ｓ１０－２５）、ステップＳ１０－２６に進む。
【０２２０】
ステップＳ１０－２６において、メインＣＰＵ１１０ａは、タイマ割込を発生させるためのＣＴＣ(カウンタタイマサーキット)を起動する。次のステップＳ１０－２７において、メインＣＰＵ１１０ａは、乱数回路１１０ｆを起動し、初期設定処理を終了する。
【０２２１】
ここで、図１２に示した５つの遊技状態のうちの低ベース時短状態において、電源断がなされた場合、主制御基板１０では、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技状態フラグ記憶領域における低ベース時短状態の遊技状態フラグ、及び遊技球数カウンタのカウント値が、バックアップ電源７４によりバックアップされ、遊技球数制御部１８０では、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの遊技状態フラグ記憶領域における低ベース時短状態の遊技状態フラグ、及び遊技球数カウンタのカウント値が、バックアップ電源７４によりバックアップされる。その後、図２２（ａ）に示した通常電源投入操作又は図２２（ｂ）に示した主制御基板ＲＡＭクリア電源投入操作が行われた場合、遊技球数制御部１８０の初期設定処理において、復旧した遊技球数の遊技球数復旧指定コマンドが、主制御基板１０に送信されるが（後述する図３８のステップＳ２０１０－１０）、図２２（ｃ）に示した枠制御基板ＲＡＭクリア電源投入操作又は図２２（ｄ）に示した全ＲＡＭクリア電源投入操作が行われた場合、遊技球数復旧指定コマンドは主制御基板１０に送信されない。
【０２２２】
このため、低ベース時短状態で電源断がされた翌日に、図２２（ａ）に示した通常電源投入操作が行われた場合、主制御基板１０の初期設定処理では、図３５のステップＳ１０－１→ステップＳ１０－２→ステップＳ１０－４：Ｙｅｓ→ステップＳ１０－５→ステップＳ１０－６：Ｙｅｓ→ステップＳ１０－８：Ｎｏ→ステップＳ１０－９と進んで、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技状態フラグ記憶領域における前日の電源断の時点の遊技状態である低ベース時短状態の遊技状態フラグが、復元される。
【０２２３】
低ベース時短状態で電源断がされた翌日に、図２２（ｂ）に示した主制御基板ＲＡＭクリア電源投入操作が行われた場合、主制御基板１０の初期設定処理では、図３５のステップＳ１０－１→ステップＳ１０－２→ステップＳ１０－４：Ｙｅｓ→ステップＳ１０－５→ステップＳ１０－６：Ｙｅｓ→ステップＳ１０－８：Ｙｅｓ→ステップＳ１０－１２と

進んで、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技状態フラグ記憶領域における前日の電源断の時点の遊技状態である低ベース時短状態の遊技状態フラグは、クリアされる。

【０２２４】

低ベース時短状態で電源断がされた翌日に、図２２（ｄ）に示した全ＲＡＭクリア電源投入操作が行われた場合、主制御基板１０の初期設定処理では、図３５のステップＳ１０－１→ステップＳ１０－２→ステップＳ１０－４：Ｙｅｓ→ステップＳ１０－５→ステップＳ１０－６：Ｙｅｓ→ステップＳ１０－８：Ｙｅｓ→ステップＳ１０－１２と進んで、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技状態フラグ記憶領域が、クリアされる。

【０２２５】

以上の処理が行われることにより、主制御基板１０は、低ベース時短状態において、電源断がなされた後、ＲＡＭクリアボタン１１０ｅの操作を伴う第２電源投入操作である主制御基板ＲＡＭクリア電源投入操作が行われた場合、当該主制御基板１０のメインＲＡＭ１１０ｃ内におけるバックアップ情報をクリアし、遊技球数制御部１８０の遊技球数ＲＡＭ１８０ｃ内における遊技可能な遊技球数である遊技球数カウンタをクリアしない。

【０２２６】

図３７は、主制御基板１０の遊技機情報通知処理（図２３のステップＳ２０）の詳細を示すフローチャートである。図３７において、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技機情報送信待機タイマカウンタのカウント値が０より大きいか否かを判定する（Ｓ２０－１）。遊技機情報送信待機タイマカウンタは、主制御基板１０から枠制御基板１６０への遊技機情報通知コマンドの送信周期である１０８ミリ秒を計るためのカウンタである。前回の遊技機情報通知コマンドの送信から１０８ミリ秒が経過していなければ、このステップＳ２０－１の判定結果は「Ｙｅｓ」になり、１０８ミリ秒が経過していれば、このステップＳ２０－１の判定結果は「Ｎｏ」になる。メインＣＰＵ１１０ａは、遊技機情報送信待機タイマカウンタのカウント値が０より大きい場合（Ｓ２０－１：Ｙｅｓ）、ステップＳ２０－２に進む。遊技機情報送信待機タイマカウンタのカウント値が０である場合（Ｓ２０－１：Ｎｏ）、ステップＳ２０－３に進む。

【０２２７】

ステップＳ２０－２において、メインＣＰＵ１１０ａは、遊技機情報送信待機タイマカウンタを－１して更新し、ステップＳ２０－６に進む。

【０２２８】

ステップＳ２０－３において、メインＣＰＵ１１０ａは、枠制御基板１６０に遊技機情報通知コマンドを送信する。次に、メインＣＰＵ１１０ａは、次の遊技機情報通知コマンドの送信までの待機時間である１０８ミリ秒を遊技機情報送信待機タイマカウンタにセットする（Ｓ２０－４）。次のステップＳ２０－５において、メインＣＰＵ１１０ａは、１０回を通信不能判定カウンタにセットする。通信不能判定カウンタは、１０回連続して、遊技機情報通知コマンドの送信に対する応答コマンドの返信が無かったことを判定するためのカウンタである。

【０２２９】

ステップＳ２０－５の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、今回の遊技機情報通知コマンドの送信から応答コマンドの返信までの待機時間である１０ミリ秒を応答受信待機タイマカウンタにセットし（Ｓ２０－１４）、ステップＳ２０－１５に進む。

【０２３０】

ステップＳ２０－６において、メインＣＰＵ１１０ａは、枠制御基板１６０から応答コマンドを受信したか否かを判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、応答コマンドを受信した場合（２０－６：Ｙｅｓ）、ステップＳ２０－７に進み、応答コマンドを受信していない場合（２０－６：Ｎｏ）、ステップＳ２０－９に進む。

【０２３１】

ステップＳ２０－６において、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＡＭ１１０ｃの通信不能判定カウンタをクリアする。次のステップＳ２０－７において、メインＣＰＵ１１０ａは、応答受信待機タイマカウンタをクリアし、ステップＳ２０－１５に進む。

【０２３２】
ステップＳ２０－９において、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＡＭ１１０ｃの応答受信待機タイマカウンタのカウント値が０より大きいか否かを判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、応答受信待機タイマカウンタのカウント値が０より大きい場合（Ｓ２０－９：Ｙｅｓ）、ステップＳ２０－１０に進む。応答受信待機タイマカウンタのカウント値が０である場合（Ｓ２０－９：Ｎｏ）、ステップＳ２０－１１に進む。
【０２３３】
ステップＳ２０－１０において、メインＣＰＵ１１０ａは、応答受信待機タイマカウンタを－１して更新し、ステップＳ２０－１５に進む。
【０２３４】
ステップＳ２０－１１において、メインＣＰＵ１１０ａは、通信不能判定カウンタを－１して更新し、ステップＳ２０－１２に進む。
【０２３５】
ステップＳ２０－１２において、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＡＭ１１０ｃの通信不能判定カウンタのカウント値が０より大きいか否かを判定する。１０回連続して、遊技機情報通知コマンドの送信に対する１０ミリ秒以内の応答コマンドの返信が無かった場合、このステップＳ２０－１２の判定結果は「Ｎｏ」になる。メインＣＰＵ１１０ａは、通信不能判定カウンタのカウント値が０より大きい場合（Ｓ２０－１２：Ｙｅｓ）、ステップＳ２０－１３に進み、通信不能判定カウンタのカウント値が０である場合（Ｓ２０－１２：Ｎｏ）、ステップＳ２０－１４に進む。
【０２３６】
ステップＳ２０－１３において、メインＣＰＵ１１０ａは、演出制御基板１２０に通信不能コマンドを送信する。演出制御基板１２０は、通信不能コマンドを受信すると、画像表示装置３１に通信障害発生通知を表示する。
【０２３７】
ステップＳ２０－１４において、メインＣＰＵ１１０ａは、今回の遊技機情報通知コマンドの送信から応答コマンドの返信までの待機時間である１０ミリ秒を応答受信待機タイマカウンタにセットし、ステップＳ２０－１５に進む。
【０２３８】
ステップＳ２０－１５において、メインＣＰＵ１１０ａは、枠制御基板１６０から遊技球数指定コマンドを受信したか否かを判定する。この遊技球数指定コマンドは、遊技球数制御部１８０の遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの遊技球数カウンタが更新された場合に、後述する遊技球数制御部１８０の計数処理（図４５）のステップＳ２０６０において、遊技球数制御部１８０から送信される。メインＣＰＵ１１０ａは、遊技球数指定コマンドを受信した場合（Ｓ２０－１５：Ｙｅｓ）、ステップＳ２０－１６に進む。遊技球数指定コマンドを受信していない場合（Ｓ２０－１５：Ｎｏ）、ステップＳ２０－１６を飛ばして、今回の遊技機情報通知処理を終了する。
【０２３９】
ステップＳ２０－１６において、メインＣＰＵ１１０ａは、遊技球数指定コマンドが示す遊技球数を、メインＲＡＭ１１０ｃの最大獲得遊技球数カウンタに加算または減算して更新する。この更新により、主制御基板１０のメインＲＡＭ１１０ｃの最大獲得遊技球数カウンタのカウント値が更新されるが、遊技球数制御部１８０の遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの遊技球数カウンタのカウント値とは別の値である。
【０２４０】
図３８は、遊技球数制御部１８０の初期設定処理（図３０のステップＳ２０１０）の詳細を示すフローチャートである。図３８において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、内蔵レジスタの設定などのＣＰＵの初期設定を行い（Ｓ２０１０－１）、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃへのアクセスを許可する（Ｓ２０１０－２）。
【０２４１】
次に、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、発射制御部１７０に発射許可コマンドを送信する（

Ｓ２０１０－３）。発射制御部１７０が発射許可コマンドを受信すると、発射許可フラグ記憶領域に発射許可フラグがセットされ（図２９のステップＳ１１３０）、これ以降は、操作ハンドル３の操作により、遊技球が発射される。

【０２４２】

次に、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃにバックアップフラグがセーブされているか否かを判定する（Ｓ２０１０－４）。遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、バックアップフラグがセーブされている場合（Ｓ２０１０－４：Ｙｅｓ）、ステップＳ２０１０－５に進む。バックアップフラグがセーブされていない場合（Ｓ２０１０－４：Ｎｏ）、ステップＳ２０１０－８に進む。

【０２４３】

ステップＳ２０１０－５において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃ内のバックアップ情報のチェックサムを算出する。次のステップＳ２０１０－６において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、チェックサムが正常であるか否かを判定する。具体的には、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃにセーブされていたチェックサムとステップＳ２０１０－５において算出したチェックサムが一致するか否かを判定する。遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、チェックサムが正常でない場合（Ｓ２０１０－５：Ｎｏ）、ステップＳ２０１０－７に進む。チェックサムが正常である場合（Ｓ２０１０－５：Ｙｅｓ）、ステップＳ２０１０－８に進む。

【０２４４】

ステップＳ２０１０－７において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、演出制御基板１２０に復旧不可能コマンドを送信する。演出制御基板１２０は、復旧不可能コマンドを受信すると、画像表示装置３１に復旧不可能報知を表示する。

【０２４５】

ステップＳ２０１０－８において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数クリアボタン１８０ｅが押されているか否かを判定する。図２２（ｃ）に示した枠制御基板ＲＡＭクリア電源投入操作又は図２２（ｄ）に示した全ＲＡＭクリア電源投入操作が行われた場合、このステップＳ２０１０－８の判定結果は「Ｙｅｓ」になり、図２２（ａ）に示した通常電源投入操作又は図２２（ｂ）に示した主制御基板ＲＡＭクリア電源投入操作が行われた場合、このステップＳ２０１０－８の判定結果は「Ｎｏ」になる。遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数クリアボタン１８０ｅが押されていない場合（Ｓ２０１０－８：Ｎｏ）、ステップＳ２０１０－９に進む。遊技球数クリアボタン１８０ｅが押されている場合（Ｓ２０１０－８：Ｙｅｓ）、ステップＳ２０１０－１２に進む。

【０２４６】

ステップＳ２０１０－１０において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃにセーブされているバックアップフラグ及びチェックサムをクリアし、電源復旧時の遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの設定を行う。電源復旧時の遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの設定では、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃのバックアップ情報が復旧される。

【０２４７】

ステップＳ２０１０－１２において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの全領域をクリアする。遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、ステップＳ２０１０－１２の実行後、ステップＳ２０１０－１７に進む。

【０２４８】

ステップＳ２０１０－１７において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの計数ボタン操作有効フラグ記憶領域に、計数ボタン操作有効フラグをセットし、初期設定処理を終了する。計数ボタン操作有効フラグは、計数ボタン８の操作を有効とするフラグである。

【０２４９】

ここで、図１２に示した５つの遊技状態のうちの低ベース時短状態において、電源断がなされた後、図２２（ａ）に示した通常電源投入操作又は図２２（ｃ）に示した枠制御基板ＲＡＭクリア電源投入操作が行われた場合、主制御基板１０の初期設定処理において、

復旧した遊技状態である低ベース時短状態の電源復旧指定コマンドが、枠制御基板１６０に送信されるが（図３６のステップＳ１０－１９）、図２２（ｂ）に示した主制御基板ＲＡＭクリア電源投入操作又は図２２（ｄ）に示した全ＲＡＭクリア電源投入操作が行われた場合、電源復旧指定コマンドは遊技球数制御部１８０に送信されない。

【０２５０】

このため、低ベース時短状態で電源断がされた翌日に、図２２（ａ）に示した通常電源投入操作が行われた場合、遊技球数制御部１８０の初期設定処理では、図３８のステップＳ２０１０－１→ステップＳ２０１０－２→ステップＳ２０１０－３→ステップＳ２０１０－４：Ｙｅｓ→ステップＳ２０１０－５→ステップＳ２０１０－６：Ｙｅｓ→ステップＳ２０１０－８：Ｎｏ→ステップＳ２０１０－９と進んで、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの遊技球数カウンタのカウント値が、復元される。

【０２５１】

低ベース時短状態で電源断がされた翌日に、図２２（ｃ）に示した枠制御基板ＲＡＭクリア電源投入操作が行われた場合、遊技球数制御部１８０の初期設定処理では、図３８のステップＳ２０１０－１→ステップＳ２０１０－２→ステップＳ２０１０－３→ステップＳ２０１０－４：Ｙｅｓ→ステップＳ２０１０－５→ステップＳ２０１０－６：Ｙｅｓ→ステップＳ２０１０－８：Ｙｅｓ→ステップＳ２０１０－１２と進んで、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの遊技状態フラグ記憶領域における前日の電源断の時点の遊技状態である低ベース時短状態の遊技状態フラグは復元されるが、遊技球数カウンタのカウント値はクリアされる。

【０２５２】

低ベース時短状態で電源断がされた翌日に、図２２（ｄ）に示した全ＲＡＭクリア電源投入操作が行われた場合、遊技球数制御部１８０の初期設定処理では、図３８のステップＳ２０１０－１→ステップＳ２０１０－２→ステップＳ２０１０－３→ステップＳ２０１０－４：Ｙｅｓ→ステップＳ２０１０－５→ステップＳ２０１０－６：Ｙｅｓ→ステップＳ２０１０－８：Ｙｅｓ→ステップＳ２０１０－１２と進んで、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの遊技球数カウンタ及び遊技状態フラグ記憶領域が、クリアされる。

【０２５３】

以上の処理が行われることにより、遊技球数制御部１８０は、低ベース時短状態において、電源断がなされた後、遊技球数クリアボタン１８０ｅの操作を伴う第１電源投入操作である枠制御基板ＲＡＭクリア電源投入操作が行われた場合、当該遊技球数制御部１８０の遊技球数ＲＡＭ１８０ｃ内における低ベース時短状態の遊技状態フラグを維持したまま、遊技球数制御部１８０の遊技球数ＲＡＭ１８０ｃ内における遊技可能な遊技球数である遊技球数カウンタをクリアする。

【０２５４】

図３９は、遊技球数制御部１８０のエラー判定処理（図３０のステップＳ２０２０）の詳細を示すフローチャートである。図３９において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、主制御基板１０からコンプリート機能発動エラーの遊技機情報指定コマンドを受信した否かを判定する（Ｓ２０２０－１）。遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、コンプリート機能発動エラーの遊技機情報指定コマンドを受信した場合（Ｓ２０２０－１：Ｙｅｓ）、ステップＳ２０２０－２に進み、コンプリート機能発動エラーの遊技機情報指定コマンドを受信していない場合（Ｓ２０２０－１：Ｎｏ）、ステップＳ２０２０－３に進む。

【０２５５】

ステップＳ２０２０－２において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃのエラー１発生情報記憶領域にエラー１発生情報を記憶し、ステップＳ２０２０－１５に進む。

【０２５６】

ステップＳ２０２０－３において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、小球センサ８１ａの検出信号の入力があったか否かを判定する。遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、小球センサ８１ａの検出信号の入力があった場合（Ｓ２０２０－３：Ｙｅｓ）、ステップＳ２０２０－４に

進み、小球センサ８１ａの検出信号の入力がなかった場合（Ｓ２０２０－３：Ｎｏ）、ステップＳ２０２０－６に進む。

【０２５７】

ステップＳ２０２０－４において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃのエラー２発生情報記憶領域にエラー２発生情報を記憶し、ステップＳ２０２０－５に進む。

【０２５８】

ステップＳ２０２０－５において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、エラー２の表示データを遊技球数表示器８４及び枠制御表示器８５に出力し、ステップＳ２０２０－１２に進む。図４０（ａ）に示すように、遊技球数表示器８４及び枠制御表示器８５は、所定のエラーである小球検知エラーが発生し、エラー２の表示データが出力されると、遊技球数の表示を、エラー２が発生したことを示すエラーコードである「Ｅｒｒ２」に変更する。

【０２５９】

ステップＳ２０２０－６において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、鉄球センサ８１ｂの検出信号の入力があったか否かを判定する。遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、鉄球センサ８１ｂの検出信号の入力があった場合（Ｓ２０２０－６：Ｙｅｓ）、ステップＳ２０２０－７に進み、鉄球センサ８１ｂの検出信号の入力がなかった場合（Ｓ２０２０－６：Ｎｏ）、ステップＳ２０２０－９に進む。

【０２６０】

ステップＳ２０２０－７において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃのエラー３発生情報記憶領域にエラー３発生情報を記憶し、ステップＳ２０２０－８に進む。

【０２６１】

ステップＳ２０２０－８において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、エラー３の表示データを遊技球数表示器８４及び枠制御表示器８５に出力し、ステップＳ２０２０－１２に進む。図４０（ｂ）に示すように、遊技球数表示器８４及び枠制御表示器８５は、所定のエラーである鉄球検知エラーが発生し、エラー３の表示データが出力されると、遊技球数の表示を、エラー３が発生したことを示すエラーコードである「Ｅｒｒ３」に変更する。

【０２６２】

ステップＳ２０２０－９において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、電波センサ８１ｃの検出信号の入力があったか否かを判定する。遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、電波センサ８１ｃの検出信号の入力があった場合（Ｓ２０２０－９：Ｙｅｓ）、ステップＳ２０２０－１０に進み、電波センサ８１ｃの検出信号の入力がなかった場合（Ｓ２０２０－９：Ｎｏ）、今回のエラー判定処理を終了する。

【０２６３】

ステップＳ２０２０－１０において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃのエラー４発生情報記憶領域にエラー４発生情報を記憶し、ステップＳ２０２０－１１に進む。

【０２６４】

ステップＳ２０２０－１１において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、エラー４の表示データを遊技球数表示器８４及び枠制御表示器８５に出力し、ステップＳ２０２０－１２に進む。図４０（ｃ）に示すように、遊技球数表示器８４及び枠制御表示器８５は、所定のエラーである電波検知エラーが発生し、エラー４の表示データが出力されると、遊技球数の表示を、エラー４が発生したことを示すエラーコードである「Ｅｒｒ４」に変更する。

【０２６５】

ステップＳ２０２０－１２において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの遊技状態フラグ記憶領域に、遊技不能状態２の遊技状態フラグをセットする。

【０２６６】

次に、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、計数ボタン操作有効フラグ記憶領域の計数ボタン操作有効フラグをクリアし（Ｓ２０２０－１３）、計数ボタン操作無効フラグ記憶領域に計

数ボタン操作無効フラグをセットし（Ｓ２０２０－１４）、ステップＳ２０２０－１５に進む。計数ボタン操作無効フラグは、計数ボタン８の操作を無効とするフラグである。

【０２６７】

ステップＳ２０２０－１５において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、発射制御部１７０に発射禁止コマンドを送信し、今回のエラー判定処理を終了する。発射制御部１７０が発射禁止コマンドを受信すると、発射許可フラグ記憶領域がクリアされ（図２９のステップＳ１１８０）、これ以降は、操作ハンドル３を操作しても、遊技球が発射されなくなる。

【０２６８】

ここで、エラー判定処理では、所定のエラーである小球検知エラー、鉄球検知エラー、又は電波検知エラーが発生した場合、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、エラーの表示データを遊技球数表示器８４及び枠制御表示器８５に出力し、発射禁止コマンドを発射制御部１７０に送信する。このため、小球検知エラー、鉄球検知エラー、又は電波検知エラーが発生した場合、遊技球数表示器８４及び枠制御表示器８５にエラーコードが表示され、遊技の進行が停止する。

【０２６９】

これに対し、特定のエラーであるコンプリート機能発動エラーが発生した場合、ステップＳ２０２０－１：Ｙｅｓ→ステップＳ２０３０－２→Ｓ２０２０－１５と進んで、発射禁止コマンドが送信され、遊技の進行は停止するが、エラーの表示データは遊技球数表示器８４及び枠制御表示器８５に送信されない。このため、コンプリート機能発動エラーが発生した場合、図４０（ｄ）に示すように、遊技球数表示器８４及び枠制御表示器８５の遊技球数の表示が維持され、エラーコードは表示されない。

【０２７０】

図４１は、遊技球数制御部１８０の応答処理（図３０のステップＳ２０３０）の詳細を示すフローチャートである。図４１において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、主制御基板１０から遊技機情報通知コマンドを受信したか否かを判定する（Ｓ２０３０－１）。遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技機情報通知コマンドを受信した場合（Ｓ２０３０－１：Ｙｅｓ）、ステップＳ２０３０－２に進み、遊技機情報通知コマンドを受信していない場合（Ｓ２０３０－１：Ｎｏ）、今回の応答処理を終了する。

【０２７１】

ステップＳ２０３０－２において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの遊技状態フラグ記憶領域を更新する。具体的には、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技機情報通知コマンドが、通常状態となったことを示すものである場合、遊技状態フラグ記憶領域に通常状態の遊技状態フラグをセットし、低ベース時短状態となったことを示すものである場合、遊技状態フラグ記憶領域に低ベース時短状態の遊技状態フラグをセットし、高ベース時短状態となったことを示すものである場合、遊技状態フラグ記憶領域に高ベース時短状態の遊技状態フラグをセットし、コンプリート機能発動エラーの発生を示すものである場合、遊技状態フラグ記憶領域に遊技不能状態１の遊技状態フラグをセットする。

【０２７２】

次のステップＳ２０３０－３において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、主制御基板１０に応答コマンドを送信し、今回の応答処理を終了する。

【０２７３】

ここで、この応答処理では、ステップＳ２０３０－２における更新後の遊技状態フラグが、通常状態、低ベース時短状態、高ベース時短状態、及び遊技不能状態１の何れのものになったとしても、図３９のエラー判定処理のステップＳ２０２０－１３及びステップＳ２０２０－１４に相当する処理は実行されない。よって、遊技球数制御部１８０は、低ベース時短状態、及びそれよりも有利な有利状態である高ベース時短状態において、計数ボタン８の操作を有効とする。

【０２７４】

図４２は、遊技球数制御部１８０の遊技機情報通知処理（図３０のステップＳ２０４０

）の詳細を示すフローチャートである。図４２において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの遊技機情報通知待機フラグ記憶領域に遊技機情報通知待機フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ２０４１）。遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技機情報通知待機フラグがセットされている場合（Ｓ２０４１：Ｙｅｓ）、ステップＳ２０４２に進む。遊技機情報通知待機フラグがセットされていない場合（Ｓ２０４１：Ｎｏ）、今回の遊技機情報通知処理を終了する。

【０２７５】

ステップＳ２０４２において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技機情報通知待機タイマカウンタのカウント値が０より大きいか否かを判定する。遊技機情報通知待機タイマカウンタは、計数通知データの送信から遊技機情報通知データの送信までの待機時間を計るためのカウンタである。図３２に示したように、遊技機情報通知データの送信周期は３００秒であり、遊技機情報通知データの送信から計数通知データの送信までの時間は１００ミリ秒であるから、計数通知データの送信から次の遊技機情報通知データの送信までの時間は、２００秒である。本実施形態では、計数通知データが送信されると、後述する計数通知処理（図４８）のステップＳ２０６０－９において、この２００ミリ秒が遊技機情報通知待機タイマカウンタにセットされる。前回の計数通知データの送信から２００ミリ秒が経過していなければ、このステップＳ２０４２の判定結果は「Ｙｅｓ」となり、２００ミリ秒が経過していれば、このステップＳ２０４２の判定結果は「Ｎｏ」となる。遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技機情報通知待機タイマカウンタのカウント値が０より大きい場合（Ｓ２０４２：Ｙｅｓ）、ステップＳ２０４３に進み、遊技機情報通知待機タイマカウンタのカウント値が０である場合（Ｓ２０４２：Ｎｏ）、ステップＳ２０４４に進む。

【０２７６】

図４２のステップＳ２０４３において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技機情報通知待機タイマカウンタを－１して更新し、今回の遊技機情報通知処理を終了する。

【０２７７】

ステップＳ２０４４において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技機情報通知データ送信処理を行う。遊技機情報通知データ送信処理の詳細は、後述する。

【０２７８】

ステップＳ２０４５において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの遊技機情報通知待機フラグ記憶領域の遊技機情報通知待機フラグをクリアする。

【０２７９】

次に、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの計数通知待機フラグ記憶領域に計数通知待機フラグをセットする（Ｓ２０４６）。次のステップＳ２０４７において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、今回の遊技機情報通知データの送信から計数通知データの送信までの待機時間である１００ミリ秒を計数通知待機タイマカウンタにセットし、今回の遊技機情報通知処理を終了する。

【０２８０】

図４３及び図４４は、遊技球数制御部１８０の遊技機情報通知データ送信処理（図４２のステップＳ２０４４）の詳細を示すフローチャートである。図４３において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの遊技状態フラグ記憶領域に通常状態の遊技状態フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ２０４４－１）。遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、通常状態の遊技状態フラグがセットされている場合（Ｓ２０４４－１：Ｙｅｓ）、ステップＳ２０４４－２に進む。通常状態の遊技状態フラグがセットされていない場合（Ｓ２０４４－１：Ｎｏ）、ステップＳ２０４４－２を飛ばして、ステップＳ２０４４－３に進む。

【０２８１】

ステップＳ２０４４－２において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、通常状態であることを示す状態通知信号である遊技機情報通知データを生成し、この遊技機情報通知データをカードユニット９に送信する。

【０２８２】

遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの遊技状態フラグ記憶領域に低ベース時短状態の遊技状態フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ２０４４－３）。遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、低ベース時短状態の遊技状態フラグがセットされている場合（Ｓ２０４４－３：Ｙｅｓ）、ステップＳ２０４４－４に進む。低ベース時短状態の遊技状態フラグがセットされていない場合（Ｓ２０４４－３：Ｎｏ）、ステップＳ２０４４－４を飛ばして、ステップＳ２０４４－９に進む。

【０２８３】

ステップＳ２０４４－４において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、低ベース時短状態であることを示す状態通知信号である遊技機情報通知データを生成し、この遊技機情報通知データをカードユニット９に送信する。

【０２８４】

遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの遊技状態フラグ記憶領域に高ベース時短状態の遊技状態フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ２０４４－９）。遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、高ベース時短状態の遊技状態フラグがセットされている場合（Ｓ２０４４－９：Ｙｅｓ）、ステップＳ２０４４－１０に進む。高ベース時短状態の遊技状態フラグがセットされていない場合（Ｓ２０４４－９：Ｎｏ）、ステップＳ２０４４－１０を飛ばして、ステップＳ２０４４－１０に進む。

【０２８５】

ステップＳ２０４４－１０において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、高ベース時短状態であることを示す状態通知信号である遊技機情報通知データを生成し、この遊技機情報通知データをカードユニット９に送信する。

【０２８６】

遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃのエラー１発生情報記憶領域にエラー１発生情報が記憶されているか否かを判定する（Ｓ２０４４－１１）。遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、エラー１発生情報が記憶されている場合（Ｓ２０４４－１１：Ｙｅｓ）、ステップＳ２０４４－１２に進む。エラー１発生情報が記憶されていない場合（Ｓ２０４４－１１：Ｎｏ）、ステップＳ２０４４－１２を飛ばして、ステップＳ２０４４－１３に進む。

【０２８７】

ステップＳ２０４４－１２において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、エラー１発生情報を含む遊技機情報通知データを生成し、この遊技機情報通知データをカードユニット９に送信する。

【０２８８】

遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃのエラー２発生情報記憶領域にエラー２発生情報が記憶されているか否かを判定する（Ｓ２０４４－１３）。遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、エラー２発生情報が記憶されている場合（Ｓ２０４４－１３：Ｙｅｓ）、ステップＳ２０４４－１４に進む。エラー２発生情報が記憶されていない場合（Ｓ２０４４－１３：Ｎｏ）、ステップＳ２０４４－１４を飛ばして、ステップＳ２０４４－１５に進む。

【０２８９】

ステップＳ２０４４－１４において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、エラー２発生情報を含む遊技機情報通知データを生成し、この遊技機情報通知データをカードユニット９に送信する。

【０２９０】

遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃのエラー３発生情報記憶領域にエラー３発生情報が記憶されているか否かを判定する（Ｓ２０４４－１５）。遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、エラー３発生情報が記憶されている場合（Ｓ２０４４－１５：Ｙｅｓ）、ステップＳ２０４４－１６に進む。エラー３発生情報が記憶されていない場合（Ｓ２０４４－１５：Ｎｏ）、ステップＳ２０４４－１６を飛ばして、ステップＳ２０４４－１７に進む。

【０２９１】
ステップＳ２０４４－１６において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、エラー３発生情報を含む遊技機情報通知データを生成し、この遊技機情報通知データをカードユニット９に送信する。
【０２９２】
遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃのエラー４発生情報記憶領域にエラー４発生情報が記憶されているか否かを判定する（Ｓ２０４４－１７）。遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、エラー４発生情報が記憶されている場合（Ｓ２０４４－１７：Ｙｅｓ）、ステップＳ２０４４－１８に進む。エラー４発生情報が記憶されていない場合（Ｓ２０４４－１７：Ｎｏ）、ステップＳ２０４４－１８を飛ばして、ステップＳ２０４４－１９に進む。
【０２９３】
ステップＳ２０４４－１８において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、エラー４発生情報を含む遊技機情報通知データを生成し、この遊技機情報通知データをカードユニット９に送信する。
【０２９４】
ステップＳ２０４４－１９において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの遊技球数カウンタを参照し、このカウント値が示す遊技球数の情報を含む遊技機情報通知データを生成し、生成した遊技機情報通知データをカードユニット９に送信する。
【０２９５】
次のステップＳ２０４４－２０において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの発射球数カウンタを参照し、このカウント値が示す発射球数の情報を含む遊技機情報通知データを生成し、生成した遊技機情報通知データをカードユニット９に送信する。
【０２９６】
次のステップＳ２０４４－２１において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの総賞球数カウンタを参照し、このカウント値が示す総賞球数の情報を含む遊技機情報通知データを生成し、生成した遊技機情報通知データをカードユニット９に送信する。
【０２９７】
図４５は、遊技球数制御部１８０の計数処理（図３０のステップＳ２０５０）の詳細を示すフローチャートである。図４５において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数移行条件成立判定処理を行う（Ｓ２０５１）。遊技球数移行条件成立判定処理は、遊技球数の移行条件が成立したか否かを判定する処理である。遊技球数移行条件成立判定処理では、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、計数ボタン８が短押しされることを第１の移行条件とし、計数ボタン８が長押しされることを第２の移行条件とし、いずれの移行条件が成立したかに応じて、計数球数を１個とするかそれとも２５０個とするかを決定する。遊技球数移行条件成立判定処理の詳細は、後述する。
【０２９８】
次のステップＳ２０５２において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、発射球センサ２ａの検出信号の入力があったか否かを判定する。発射球センサ２ａの検出信号の入力があった場合（Ｓ２０５２：Ｙｅｓ）、ステップＳ２０５３に進む。発射球センサ２ａの検出信号の入力がない場合（Ｓ２０５２：Ｎｏ）、ステップＳ２０５５に進む。
【０２９９】
ステップＳ２０５３において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの遊技球数カウンタを－１して更新する。次のステップＳ２０５４において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの発射球数カウンタを＋１して更新し、ステップＳ２０５５に進む。
【０３００】
次のステップＳ２０５５において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、ファール球センサ２ｂ

の検出信号の入力があったか否かを判定する。ファール球センサ２ｂの検出信号の入力があった場合（Ｓ２０５５：Ｙｅｓ）、ステップＳ２０５６に進む。ファール球センサ２ｂの検出信号の入力がない場合（Ｓ２０５５：Ｎｏ）、ステップＳ２０５８に進む。

【０３０１】

ステップＳ２０５６において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの遊技球数カウンタを＋１して更新する。次のステップＳ２０５７において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの発射球数カウンタを－１して更新し、ステップＳ２０５８に進む。

【０３０２】

ステップＳ２０５８において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、賞球数指定コマンドを受信したか否かを判定する。賞球数指定コマンドは、遊技球が、一般入賞口１２、第１始動口１４、第２始動口１５、又は大入賞口１６を通過した場合に、図２５に示した主制御基板１０のメイン処理のステップＳ５００において、主制御基板１０から送信される。遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、賞球数指定コマンドを受信した場合（Ｓ２０５８：Ｙｅｓ）、ステップＳ２０５９に進む。賞球数指定コマンドを受信していない場合（Ｓ２０５８：Ｎｏ）、ステップＳ２０５９を飛ばして、ステップＳ２０６０に進む。ステップＳ２０６０において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数指定コマンドを送信し、今回の計数処理を終了する。

【０３０３】

ステップＳ２０５９において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの遊技球数カウンタに、賞球数指定コマンドが示す賞球数を加算して更新し、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの総賞球数カウンタに、賞球数指定コマンドが示す賞球数を加算して更新する。その後、ステップＳ２０６０において遊技球数指定コマンドを送信し、今回の計数処理を終了する。

【０３０４】

図４６は、遊技球数制御部１８０の遊技球数移行条件成立判定処理（図４５のステップＳ２０５１）の詳細を示すフローチャートである。図４６において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの計数ボタン操作無効フラグ記憶領域に計数ボタン操作無効フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ２０５１－１）。遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、計数ボタン操作無効フラグがセットされていない場合（Ｓ２０５１－１：Ｎｏ）、ステップＳ２０５１－２に進む。計数ボタン操作無効フラグがセットされている場合（Ｓ２０５１－１：Ｙｅｓ）、今回の遊技球数移行条件成立判定処理を終了する。

【０３０５】

ステップＳ２０５１－２において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの計数ボタン操作有効フラグ記憶領域に計数ボタン操作有効フラグがセットされているか否かを判定する。遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、計数ボタン操作有効フラグがセットされている場合（Ｓ２０５１－２：Ｙｅｓ）、ステップＳ２０５１－３に進む。計数ボタン操作有効フラグがセットされていない場合（Ｓ２０５１－２：Ｎｏ）、今回の遊技球数移行条件成立判定処理を終了する。

【０３０６】

ステップＳ２０５１－３において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、計数ボタン８が短押しされたか否かを判定する。遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、計数ボタン８が短押しされていない場合（Ｓ２０５１－３：Ｎｏ）、ステップＳ２０５１－４に進んで、計数ボタン８が長押しされたか否かを判定する。遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、計数ボタン８が短押しされた場合（Ｓ２０５１－３：Ｙｅｓ）、第１の遊技球数移行条件が成立したと判定して、ステップＳ２０５１－５に進む。計数ボタン８が長押しされた場合（Ｓ２０５１－４：Ｙｅｓ）、第２の遊技球数移行条件が成立したと判定して、ステップＳ２０５１－６に進む。計数ボタン８が短押しも長押しもされていない場合（Ｓ２０５１－４：Ｎｏ）、今回の遊技球数移行条件成立判定処理を終了する。

【０３０７】

ここで、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、計数ボタン検出スイッチ８２の入力信号を基に、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの操作情報記憶領域を更新する処理を行い、この操作情報記憶領域を参照することにより、計数ボタン８の操作が短押し操作であるのか、それとも、長押し操作であるのかを判定する。

【０３０８】

図４７（ａ）及び図４７（ｂ）は、操作情報記憶領域とその更新例を示す図である。操作情報記憶領域は、計数ボタンサンプリング信号記憶領域、計数ボタンオンエッジ記憶領域、計数ボタンオフエッジ記憶領域、計数ボタンオフエッジ数記憶領域、及び計数ボタンオンオフエッジ間信号数記憶領域を有している。

【０３０９】

計数ボタンサンプリング信号記憶領域、計数ボタンオンエッジ記憶領域、計数ボタンオフエッジ記憶領域、計数ボタンオフエッジ数記憶領域、及び計数ボタンオンオフエッジ間信号数記憶領域の各々は、最新のサンプリングタイミングの情報を記憶する最新サンプリング記憶部と、１つ前のサンプリングタイミングの情報を記憶する前サンプリング記憶部とを有している。

【０３１０】

操作情報記憶領域の更新処理では、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、計数ボタン検出スイッチ８２の入力信号がＯＮならば計数ボタンサンプリング信号記憶領域の最新サンプリング記憶部に１を書き込み、計数ボタン検出スイッチ８２の入力信号がＯＦＦならば計数ボタンサンプリング信号記憶領域の最新サンプリング記憶部に０を書き込む。

【０３１１】

計数ボタンサンプリング信号記憶領域の前サンプリング信号記憶部が０で最新サンプリング記憶部が１であれば、計数ボタンオンエッジ信号記憶領域の最新サンプリング記憶部に１を書き込み、それ以外の組み合わせ（前サンプリング信号が１→最新サンプリング信号が１、前サンプリング信号が０→最新サンプリング信号が０、又は、前サンプリング信号が１→最新サンプリング信号が０）であれば、計数ボタンオンエッジ信号記憶領域の最新サンプリング記憶部に０を書き込む。

【０３１２】

計数ボタンサンプリング信号記憶領域の前サンプリング信号記憶部が１で最新サンプリング記憶部が０であれば、計数ボタンオフエッジ信号記憶領域の最新サンプリング記憶部に１を書き込み、それ以外の組み合わせ（前サンプリング信号が１→最新サンプリング信号が１、前サンプリング信号が０→最新サンプリング信号が０、又は、前サンプリング信号が０→最新サンプリング信号が１）であれば、計数ボタンオフエッジ信号記憶領域の最新サンプリング記憶部に０を書き込む。

【０３１３】

計数ボタンサンプリング信号記憶領域の最新サンプリング記憶部に１を書き込んだならば、計数ボタンオンオフエッジ間信号数記憶領域の最新サンプリング記憶部の数を＋１した数に書き換え、計数ボタンサンプリング信号記憶領域の最新サンプリング記憶部に０を書き込んだならば、計数ボタンオンオフエッジ間信号数記憶領域の最新サンプリング記憶部を０にリセットする。

【０３１４】

以上の更新処理において、操作情報記憶領域の計数ボタンオフエッジ記憶領域に１が書き込まれた場合、その時点における計数ボタンオンオフエッジ間信号記憶領域の数が所定値未満であれば、短押し操作が行われたと判定でき、計数ボタンオンオフエッジ間信号記憶領域の数が所定値以上であれば、長押し操作が行われたと判定できる。

【０３１５】

図４６のステップＳ２０５１－５において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの遊技球数カウンタを－１して更新する。次のステップＳ２０５１－６において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの計数球数カウンタを＋１して更新し、今回の遊技球数移行条件成立判定処理を終了する。

【０３１６】
ステップＳ２０５１－７において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの遊技球数カウンタを－２５０して更新する。次のステップＳ２０５１－８において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの計数球数カウンタを＋２５０して更新し、今回の遊技球数移行条件成立判定処理を終了する。
【０３１７】
図４８は、遊技球数制御部１８０の計数通知処理（図３０のステップＳ２０６０）の詳細を示すフローチャートである。図４８において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの計数通知待機フラグ記憶領域に計数通知待機フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ２０６０－１）。遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、計数通知待機フラグがセットされている場合（Ｓ２０６０－１：Ｙｅｓ）、ステップＳ２０６０－２に進む。計数通知待機フラグがセットされていない場合（Ｓ２０６０－１：Ｎｏ）、今回の計数通知処理を終了する。
【０３１８】
ステップＳ２０６０－２において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの計数通知待機タイマカウンタのカウント値が０より大きいか否かを判定する。前回の遊技機情報通知データの送信から１００ミリ秒が経過していないとき、このステップＳ２０６０－２の判定結果は「Ｙｅｓ」になり、１００ミリ秒が経過したとき、このステップＳ２０６０－２の判定結果は「Ｎｏ」になる。遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、計数通知待機タイマカウンタのカウント値が０より大きい場合（Ｓ２０６０－２：Ｙｅｓ）、ステップＳ２０６０－３に進む。計数通知待機タイマカウンタのカウント値が０である場合（Ｓ２０６０－２：Ｎｏ）、ステップＳ２０６０－４に進む。
【０３１９】
ステップＳ２０６０－３において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、計数通知待機タイマカウンタを－１して更新し、今回の計数通知処理を終了する。
【０３２０】
ステップＳ２０６０－４において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの計数球数カウンタを参照し、このカウント値が示す計数球数の情報を含む計数通知データを生成し、生成した計数通知データをカードユニット９に送信する。
【０３２１】
ここで、本ステップの実行時点における計数球数は、２５０、１、又は、０の何れかである。計数通知データの前回の送信から今回の送信までの間に、長押し操作がされてその操作が有効とされた場合、２５０個の情報を含む計数通知データが送信される。前回の送信から今回の送信までの間に、短押し操作がされてその操作が有効とされた場合、１個の情報を含む計数通知データが送信される。前回の送信から今回の計数通知データの送信までの間に長押し操作及び短押し操作の何れもされていないか、操作が無効とされた場合、０個の情報を含む計数通知データが送信される。
【０３２２】
上述したように、遊技球数制御部１８０は、所定のエラーである小球検知エラー、鉄球検知エラー、及び電波検知エラーが発生して遊技機１の遊技状態が遊技不能状態２になったときは、遊技球数表示器８４及び枠制御表示器８５にエラーコードが表示され（図３９のステップＳ２０２０－５、Ｓ２０２０－８、Ｓ２０２０－１１）、計数ボタン操作有効フラグがクリアされ（図３９のステップＳ２０２０－１３）、計数ボタン操作無効フラグがセットされ（図３９のステップＳ２０２０－１４）、遊技の進行が停止される（図３９のステップＳ２０２０－１５）。これに対し、特定のエラーであるコンプリート機能発動エラーが発生して、遊技機１の遊技状態が遊技不能状態１になったときは、遊技の進行が停止されるが（図３９のステップＳ２０２０－１５）、遊技球数表示器８４及び枠制御表示器８５の遊技球数の表示は維持される。
【０３２３】
よって、遊技球数制御部１８０は、所定のエラーが発生している状態において、遊技の

進行が停止され、遊技球数表示器８４及び枠制御表示器８５にエラーコードが表示されたとき、計数ボタン８の操作を無効とし、遊技球数の移行条件を成立させず、所定数である１個又は２５０個の遊技球数の移行信号である計数通知データのカードユニット９への送信を規制する。また、遊技球数制御部１８０は、特定のエラーが発生している状態において、遊技の進行が停止され、遊技球数表示器８４及び枠制御表示器８５にエラーコードが表示されず、遊技球数の表示が維持されたとき、計数ボタン８の操作を有効とし、遊技球数の移行条件を成立させ、所定数である１個又は２５０個の遊技球数の移行信号である計数通知データのカードユニット９への送信を可能とする。

【０３２４】

また、遊技球数制御部１８０は、遊技機１の遊技状態が、通常状態、低ベース時短状態、又は高ベース時短状態になったときは、計数ボタン操作有効フラグのセットを維持する。よって、遊技球数制御部１８０は、所定の有利状態である通常状態、及び高ベース時短状態において、計数ボタン８の操作を有効とし、遊技球数の移行条件を成立させて、所定数である１個又は２５０個の遊技球数の移行信号である計数通知データのカードユニット９への送信を可能とする。

【０３２５】

図４８のステップＳ２０６０－５において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの計数球数カウンタのカウント値が０より大きいか否かを判定する。遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、計数球数カウンタのカウント値が０より大きい場合（Ｓ２０６０－５：Ｙｅｓ）、ステップＳ２０６０－６に進む。計数球数カウンタのカウント値が０である場合（Ｓ２０６０－５：Ｎｏ）、ステップＳ２０６０－６を飛ばして、ステップＳ２０６０－７に進む。

【０３２６】

ステップＳ２０６０－６において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの計数球数カウンタをクリアする。

【０３２７】

ステップＳ２０６０－７において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの計数通知待機フラグをクリアする。次に、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの遊技機情報通知待機フラグ記憶領域に遊技機情報通知待機フラグをセットし（Ｓ２０６０－８）、今回の計数通知データの送信から次の遊技機情報通知データの送信までの待機時間である２００ミリ秒を遊技機情報通知待機タイマカウンタにセットし（Ｓ２０６０－９）、今回の計数通知処理を終了する。

【０３２８】

図４９は、遊技球数制御部１８０の貸出制御処理（図３０のステップＳ２０７０）の詳細を示すフローチャートである。図４９において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、カードユニット９から貸出通知データを受信したか否かを判定する（Ｓ２０７０－１）。遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、貸出通知データを受信した場合（Ｓ２０７０－１：Ｙｅｓ）、貸出通知データを遊技球数ＲＡＭ１８０ｃに記憶して、ステップＳ２０７０－２に進む。貸出通知データを受信していない場合（Ｓ２０７０－１：Ｎｏ）、今回の貸出制御処理を終了する。

【０３２９】

ステップＳ２０７０－２において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、貸出通知データ内の情報が示す遊技球数を遊技球数カウンタに加算して更新し、ステップＳ２０７０－３に進む。

【０３３０】

ステップＳ２０７０－３において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、カードユニット９に貸出受領結果応答データを送信し、今回の貸出制御処理を終了する。

【０３３１】

図５０及び図５１は、遊技球数制御部１８０の遊技報知制御処理（図３０のステップＳ２０８０）の詳細を示すフローチャートである。図５０において、遊技球数ＣＰＵ１８０

ａは、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの離席中フラグ記憶領域に離席中フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ２０８０－１）。離席中フラグは、遊技者が遊技を中断して離席していることを示すフラグである。遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、離席中フラグがセットされている場合（Ｓ２０８０－１：Ｙｅｓ）、ステップＳ２０８０－２に進む。離席中フラグがセットされていない場合（Ｓ２０８０－１：Ｎｏ）、ステップＳ２０８０－５に進む。

【０３３２】

ステップＳ２０８０－２において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、主制御基板１０から始動入賞指定コマンドを受信しているか否かを判定する。始動入賞指定コマンドは、第１始動口１４又は第２始動口１５を遊技球が通過したことを示すコマンドであり、後述する主制御基板１０の事前判定処理（図６２のステップＳ２４０－８）において生成され、主制御基板１０から枠制御基板１６０及び演出制御基板１２０に送信される。遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、始動入賞指定コマンドを受信している場合（Ｓ２０８０－２：Ｙｅｓ）、ステップＳ２０８０－４に進んで、離席中フラグをクリアし、ステップＳＳ２０８０－５に進む。始動入賞指定コマンドを受信していない場合（Ｓ２０８０－２：Ｎｏ）、ステップＳ２０８０－２４に進む。

【０３３３】

ステップＳ２０８０－５において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、着席報知態様決定処理を行う。着席報知態様決定処理では、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数ＲＯＭ１８０ｂの着席中ランプ発光色決定テーブルを参照し、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの遊技球数カウンタのカウント値に基づいて、発光色を決定し、この発光色の発光データを遊技報知ランプ８６に出力する。また、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数ＲＯＭ１８０ｂの着席中背景色決定テーブルを参照し、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの遊技球数カウンタのカウント値に基づいて、通常変動の背景色を決定し、この背景色の演出パターン指定コマンドを演出制御基板１２０に送信する。遊技報知ランプ８６は、遊技球数制御部１８０から受信した発光データに従って、遊技報知ランプ８６の発光色を変更する。演出制御基板１２０は、遊技球数制御部１８０から受信した演出パターン指定コマンドに従って、通常変動の背景色を変更する。

【０３３４】

図５２（ａ）は、着席中ランプ発光色決定テーブルを示す図である。着席中ランプ発光色決定テーブルには、遊技球数の区分と、発光色を示すデータの組が、記憶されている。具体的には、０～９９９が発光なし（無色）と、１０００～５８９９９が青と、５９０００～が赤と、それぞれ対応付けられている。

【０３３５】

図５２（ｂ）は、着席中背景色決定テーブルを示す図である。着席中背景色決定テーブルには、遊技球数の区分と、発光色を示すデータの組が、記憶されている。具体的には、０～９９９とグレーが、１０００～５８９９９と青が、５９０００～と赤が、それぞれ対応付けられている。

【０３３６】

図５０のステップＳ２０８０－６において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、主制御基板１０から図柄確定コマンドを受信しているか否かを判定する。始動入賞指定コマンドは、特別図柄の変動が停止して図柄が確定したことを示すコマンドであり、後述する主制御基板１０の特別図柄変動処理（図７４のステップＳ３２０－３）において生成され、主制御基板１０から枠制御基板１６０及び演出制御基板１２０に送信される。遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、図柄確定コマンドを受信している場合（Ｓ２０８０－６：Ｙｅｓ）、ステップＳ２０８０－１０に進む。図柄確定コマンドを受信していない場合（Ｓ２０８０－６：Ｎｏ）、ステップＳ２０８０－１２に進む。

【０３３７】

ステップＳ２０８０－１０において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの遊技中断判定フラグ記憶領域に遊技中断判定フラグをセットする。次に、遊技球数

ＣＰＵ１８０ａは、所定時間（例えば、１０分間）を遊技中断判定タイマカウンタにセットし（Ｓ２０８０－１１）、今回の遊技報知制御処理を終了する。

【０３３８】

ステップＳ２０８０－１２において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの遊技中断判定フラグ記憶領域に遊技中断判定フラグがセットされているか否かを判定する。遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技中断判定フラグがセットされている場合（Ｓ２０８０－１２：Ｙｅｓ）、ステップＳ２０８０－１３に進む。遊技中断判定フラグがセットされていない場合（Ｓ２０８０－１２：Ｎｏ）、今回の遊技報知制御処理を終了する。

【０３３９】

ステップＳ２０８０－１３において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、主制御基板１０から変動開始コマンドを受信しているか否かを判定する。変動開始コマンドは、特別図柄の変動が開始されたことを示すコマンドであり、後述する主制御基板１０の変動パターン決定処理（図６８のステップＳ３１２）において生成され、主制御基板１０から枠制御基板１６０及び演出制御基板１２０に送信される。遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、変動開始コマンドを受信していない場合（Ｓ２０８０－１３：Ｎｏ）、ステップＳ２０８０－１４に進む。

【０３４０】

ステップＳ２０８０－１４において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、主制御基板１０からオープニング指定コマンドを受信しているか否かを判定する。オープニング指定コマンドは、特別遊技のオープニングが開始したことを示すコマンドであり、後述する主制御基板１０の特別図柄停止処理（図７５のステップＳ３３０－８）において生成され、主制御基板１０から枠制御基板１６０及び演出制御基板１２０に送信される。

【０３４１】

遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、変動開始コマンドを受信するか（Ｓ２０８０－１３：Ｙｅｓ）、又は、オープニング指定コマンドを受信した場合（Ｓ２０８０－１４：Ｙｅｓ）、ステップＳ２０８０－１５に進む。これらのコマンドの何れも受信していない場合（Ｓ２０８０－１３：Ｎｏ→Ｓ２０８０－１４：Ｎｏ）、ステップＳ２０８０－１７に進む。

【０３４２】

ステップＳ２０８０－１５において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの遊技中断判定フラグ記憶領域の遊技中断判定フラグをクリアする。次に、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの遊技中断判定タイマカウンタをクリアし（Ｓ２０８０－１６）、今回の遊技報知制御処理を終了する。

【０３４３】

図５１のステップＳ２０８０－１７において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの遊技中断判定タイマカウンタを－１して更新する。その後、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、更新後の遊技中断判定タイマカウンタのカウント値が０より大きいか否かを判定する（Ｓ２０８０－１８）。特別図柄が確定してから、次の変動が始まらず且つ特別遊技のオープニングも始まらない状態が、所定時間に渡って継続していない場合、このステップＳ２０８０－１７の判定結果は「Ｙｅｓ」になり、そのような状態が所定時間に渡って継続した場合、このステップＳ２０８０－１７の判定結果は「Ｎｏ」になる。遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技中断判定タイマカウンタのカウント値が０より大きい場合（Ｓ２０８０－１８：Ｙｅｓ）、今回の遊技報知制御処理を終了する。遊技中断判定タイマカウンタのカウント値が０である場合（Ｓ２０８０－１８：Ｎｏ）、ステップＳ２０８０－２２に進む。

【０３４４】

ステップＳ２０８０－２２において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技中断判定フラグ記憶領域の遊技中断判定フラグをクリアする。その後、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの離席中フラグ記憶領域に離席中フラグをセットし（Ｓ２０８０－２３）、今回の遊技報知制御処理を終了する。

【０３４５】

ステップＳ２０８０－２４において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、離席報知態様決定処理を行い、今回の遊技報知制御処理を終了する。離席報知態様決定処理では、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数ＲＯＭ１８０ｂの離席中ランプ発光色決定テーブルを参照し、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの遊技球数カウンタのカウント値に基づいて、発光色を決定し、この発光色の発光データを遊技報知ランプ８６に出力する。また、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数ＲＯＭ１８０ｂの離席中背景色決定テーブルを参照し、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの遊技球数カウンタのカウント値に基づいて、客待ち画像の背景色を決定し、この背景色の演出パターン指定コマンドを演出制御基板１２０に送信する。遊技報知ランプ８６は、遊技球数制御部１８０から受信した発光データに従って、遊技報知ランプ８６の発光色を変更する。演出制御基板１２０は、遊技球数制御部１８０から受信した演出パターン指定コマンドに従って、客待ち画像の背景色を変更する。

【０３４６】

図５３（ａ）は、離席中ランプ発光色決定テーブルを示す図である。離席中ランプ発光色決定テーブルには、遊技球数の区分と、発光色を示すデータの組が、記憶されている。具体的には、０と発光なし（無色）が、１～９９９と紫が、１０００～５８９９９と黄色が、５９０００～と赤が、それぞれ対応付けられている。

【０３４７】

図５３（ｂ）は、離席中背景色決定テーブルを示す図である。離席中背景色決定テーブルには、遊技球数の区分と、発光色を示すデータの組が、記憶されている。具体的には、０とグレーが、１～９９９と紫が、１０００～５８９９９と黄色が、５９０００～と赤が、それぞれ対応付けられている。

【０３４８】

ここで、本実施形態の遊技報知制御処理では、着席中に、特別図柄の変動が停止すると、図５３のステップＳ２０８０－１：Ｎｏ→ステップＳ２０８０－５→ステップＳ２０８０－６：Ｙｅｓ→ステップＳ２０８０－１０と進んで、遊技中断判定フラグがセットされ、次のステップＳ２０８０－１１に進んで、所定時間が遊技中断判定タイマカウンタにセットされる。

【０３４９】

この後、特別図柄が停止したまま、次の変動が始まらず、特別遊技も始まらなければ、遊技報知制御処理では、ステップＳ２０８０－１：Ｎｏ→ステップＳ２０８０－５と進んで着席報知態様決定処理が行われ、ステップＳ２０８０－６：Ｎｏ→ステップＳ２０８０－１２：Ｙｅｓ→ステップＳ２０８０－１３：Ｎｏ→ステップＳ２０８－１４：Ｎｏ→ステップＳ２０８０－１７と進んで遊技中断判定タイマカウンタが－１される、という処理が繰り返される。

【０３５０】

次の変動が始まらず、特別遊技も始まらない状態が、所定期間に渡って継続すると、遊技報知制御処理では、ステップＳ２０８０－１７における減算後の遊技中断判定タイマカウンタのカウント値が０になり、遊技者が遊技を中断したとみなすことができるため、ステップＳ２０８０－１８：Ｎｏ→ステップＳ２０８０－２４と進んで、離席中フラグがセットされる。次の遊技報知制御処理では、ステップＳ２０８０－１：Ｙｅｓ→ステップＳ２０８０－２：Ｎｏ→ステップＳ２０８０－２４と進んで、離席報知態様決定処理が行われ、遊技報知ランプ８６及び画像表示装置３１による報知態様が、着席中の報知態様から離席中の報知態様に変更される。

【０３５１】

その後、遊技球が発射されて、始動入賞すると、遊技者が着席して遊技を再開したとみなすことができるため、遊技情報報知制御処理では、ステップＳ２０８０－１：Ｙｅｓ→ステップＳ２０８０－２：Ｙｅｓ→ステップＳ２０８０－４→ステップＳ２０８０－５と進んで、着席報知態様決定処理が行われ、遊技報知ランプ８６及び画像表示装置３１による報知態様が、離席中の報知態様から着席中の報知態様に変更される。

【０３５２】

以上の処理が行われることにより、遊技球数制御部１８０は、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃ内の遊技可能な遊技球数が所定数以上であるときに、遊技者が遊技を中断してから所定時間が経過すると、遊技報知ランプ８６の報知態様を変化させ、画像表示装置３１の報知態様を変化させる。また、遊技球数制御部１８０は、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃ内の遊技可能な遊技球数が所定数以上であるときに、図柄表示手段である特別図柄表示装置２０、２１による最後の図柄停止から所定時間が経過すると、遊技報知ランプ８６の報知態様を変化させ、画像表示装置３１の報知態様を変化させる。

【０３５３】

より具体的には、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃ内の遊技可能な遊技球数が、１個以上であること、１０００個以上であること、及び５９０００個以上であることを、遊技報知ランプ８６の発光態様を変化させることにより、報知する。

【０３５４】

例えば、図５２（ａ）の着席中ランプ発光色決定テーブルでは、０～９９９と青、１００～５８９９９と緑、５９０００～と赤がそれぞれ対応付けられており、図５３（ａ）の離席中ランプ発光色決定テーブルでは、０が発光なし、１～９９９と紫、１０００～５８９９９と黄色、５９０００～と赤がそれぞれ対応付けられている。

【０３５５】

遊技球数制御部１８０は、着席中は、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃ内の遊技可能な遊技球数が９９９個以下である間は、報知手段である遊技報知ランプ８６の発光態様を青にすることによりそのことを遊技者に報知し、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃ内の遊技可能な遊技球数が１０００個以上になると、報知手段である遊技報知ランプ８６の発光態様を青から緑に変化させることによりそのことを遊技者に報知する。

【０３５６】

また、遊技球数制御部１８０は、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃ内の遊技可能な遊技球数が、５９０００個以上となったときは、着席中と離席中の何れにおいても、遊技報知ランプ８６の赤の発光を維持することにより、遊技機が記憶可能な遊技球数を超過しそうであることを、遊技者自身や周囲の者（ホールのスタッフ等）に報知する。こうすることで、遊技球数カウンタの上限が６００００個であるため、計数ボタン８の操作を促すことができる。

【０３５７】

また、遊技球数制御部１８０は、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃ内の遊技可能な遊技球数が、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃ内の遊技可能な遊技球数が１個以上であって且つ５８９９９個以下である間は、着席中と離席中とで、遊技報知ランプ８６の発光態様を変化させることにより、離席が一時的なものあって、その遊技機１の遊技を完全に止めたわけではないことを、周囲の者に報知する。例えば、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃ内の遊技可能な遊技球数が１個以上９９９個以下である場合、着席中の遊技報知ランプ８６の発光色は青になり、離席中の遊技報知ランプ８６の発光色は紫になる。遊技球数ＲＡＭ１８０ｃ内の遊技可能な遊技球数が１０００個以上５８９９９個以下である場合、着席中の遊技報知ランプ８６の発光色は緑になり、離席中の遊技報知ランプ８６の発光色は黄色になる。遊技球数ＲＡＭ１８０ｃ内の遊技可能な遊技球数が０個である場合、着席中の遊技報知ランプ８６は青で発光するが、離席すると、遊技報知ランプ８６は消灯する。遊技機１の遊技報知ランプ８６の消灯により、周囲の者（別の遊技者）は、その遊技機１が空いていると判断できる。別例として、離席中かつ遊技球が１個以上２０個未満である場合は、さらに遊技報知ランプ８６を点滅させる態様に変化させても良い。こうすることで、少ない個数の遊技球数で離席している場合は、わざと遊技球を残して遊技を終了するイタズラである可能性を報知することができる。

【０３５８】

図５４は、カードユニット制御基板９０の紙幣挿入認識処理（図３３のステップＳ３０２０）の詳細を示すフローチャートである。図５４において、ユニットＣＰＵ９１０ａは、紙幣識別機９１ａの出力信号を基に、紙幣挿入口９１に紙幣６が挿入されたか否かを判

定する（Ｓ３０２０－１）。ユニットＣＰＵ９１０ａは、紙幣６が挿入された場合（Ｓ３０２０－１：Ｙｅｓ）、ステップＳ３０２０－２に進む。紙幣６が挿入されていない場合（Ｓ３０２０－１：Ｎｏ）、今回の紙幣挿入認識処理を終了する。

【０３５９】

ステップＳ３０２０－２において、ユニットＣＰＵ９１０ａは、ユニットＲＡＭ９１０ｃの金額情報記憶領域の金額情報が示す金額と紙幣識別機９１ａによって識別された紙幣６の金額の合計金額を求め、この合計金額の金額情報を、ユニットＲＡＭ９１０ｃの金額情報記憶領域に書き込んで更新する。

【０３６０】

次のステップＳ３０２０－３において、ユニットＣＰＵ９１０ａは、金額表示器９３の数を、ユニットＲＡＭ９１０ｃの金額情報記憶領域内の金額情報に応じたものに変更し、今回の紙幣挿入認識処理を終了する。

【０３６１】

図５５は、カードユニット制御基板９０のカード挿入認識処理（図３３のステップＳ３０３０）の詳細を示すフローチャートである。図５５において、ユニットＣＰＵ９１０ａは、カードリーダライタ９２ａの出力信号を基に、カード挿入口９２にカード７が挿入されたか否かを判定する（Ｓ３０３０－１）。ユニットＣＰＵ９１０ａは、カード７が挿入された場合（Ｓ３０３０－１：Ｙｅｓ）、ステップＳ３０３０－２に進む。カード７が挿入されていない場合（Ｓ３０３０－１：Ｎｏ）、今回のカード挿入認識処理を終了する。

【０３６２】

ステップＳ３０３０－２において、ユニットＣＰＵ９１０ａは、カード７に金額情報が記録されているか否かを判定する。ユニットＣＰＵ９１０ａは、金額情報が記録されている場合（Ｓ３０３０－２：Ｙｅｓ）、ステップＳ３０３０－３に進む。金額情報が記録されていない場合（Ｓ３０３０－２：Ｎｏ）、ステップＳ３０３０－３と次のステップＳ３０３０－４を飛ばして、ステップＳ３０３０－５に進む。

【０３６３】

ステップＳ３０３０－３において、ユニットＣＰＵ９１０ａは、ユニットＲＡＭ９１０ｃの金額情報記憶領域の金額情報が示す金額と、カード７に記録されている金額情報が示す金額の合計金額を求め、この合計金額の金額情報を、ユニットＲＡＭ９１０ｃの金額情報記憶領域に書き込んで更新する。

【０３６４】

ステップＳ３０３０－４において、ユニットＣＰＵ９１０ａは、金額表示器９３の数を、ユニットＲＡＭ９１０ｃの金額情報記憶領域内の金額情報に応じたものに変更し、ステップＳ３０３０－５に進む。

【０３６５】

ステップＳ３０３０－５において、ユニットＣＰＵ９１０ａは、カード７に持ち球数情報が記録されているか否かを判定する。持ち球数情報が記録されている場合（Ｓ３０３０－５：Ｙｅｓ）、ステップＳ３０３０－６に進む。持ち球数情報が記録されていない場合（Ｓ３０３０－５：Ｎｏ）、今回のカード挿入認識処理を終了する。

【０３６６】

ステップＳ３０３０－６において、ユニットＣＰＵ９１０ａは、ユニットＲＡＭ９１０ｃの持ち球数情報記憶領域の持ち球数情報が示す持ち球数と、カード７に記録されている持ち球数情報が示す持ち球数の合計持ち球数を求め、この合計持ち球数の持ち球数情報を、ユニットＲＡＭ９１０ｃの持ち球数情報記憶領域に書き込んで更新する。

【０３６７】

ステップＳ３０３０－７において、ユニットＣＰＵ９１０ａは、持ち球数表示器９４の数を、ユニットＲＡＭ９１０ｃの持ち球数情報記憶領域内の持ち球数情報に応じたものに変更し、今回のカード挿入認識処理を終了する。

【０３６８】

図５６は、カードユニット制御基板９０の移行処理（図３３のステップＳ３０４０）の

詳細を示すフローチャートである。図５６において、ユニットＣＰＵ９１０ａは、遊技機１の枠制御基板１６０から計数通知データを受信したか否かを判定する（Ｓ３０４０－１）。ユニットＣＰＵ９１０ａは、計数通知データを受信した場合（Ｓ３０４０－１：Ｙｅｓ）、ステップＳ３０４０－２に進む。計数通知データを受信していない場合（Ｓ３０４０－１：Ｎｏ）、今回の移行処理を終了する。

【０３６９】

ステップＳ３０４０－２において、ユニットＣＰＵ９１０ａは、計数通知データが示す計数球数が０個であるか否かを判定する。遊技機１において、計数ボタン８の短押し操作又は長押し操作がされていない場合、このステップＳ３０４０－２の判定結果は「Ｙｅｓ」となり、計数ボタン８の短押し操作又は長押し操作がされている場合、このステップＳ３０４０－２の判定結果は「Ｎｏ」となる。ユニットＣＰＵ９１０ａは、計数球数が０個でない場合（Ｓ３０４０－２：Ｎｏ）、ステップＳ３０４０－３に進む。計数球数が０個である場合（Ｓ３０４０－２：Ｙｅｓ）、今回の移行処理を終了する。

【０３７０】

ステップＳ３０５０－３において、ユニットＣＰＵ９１０ａは、計数通知データが示す計数球数と同じ数をユニットＲＡＭ９１０ｃの持ち球数カウンタに加算して更新する。次のステップＳ２０３０－４において、ユニットＣＰＵ９１０ａは、持ち球数表示器９４の数を、ユニットＲＡＭ９１０ｃの持ち球数情報記憶領域内の持ち球数情報に応じたものに変更し、今回の移行処理を終了する。

【０３７１】

図５７は、カードユニット制御基板９０の貸出処理（図３３のステップＳ３０５０）の詳細を示すフローチャートである。図５７において、ユニットＣＰＵ９１０ａは、ユニットＲＡＭ９１０ｃの貸出受領結果応答待機フラグ記憶領域に貸出受領結果応答待機フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ３０５０－１）。ユニットＣＰＵ９１０ａは、貸出受領結果応答待機フラグがセットされている場合（Ｓ３０５０－１：Ｙｅｓ）、ステップＳ３０５０－２に進む。貸出受領結果応答待機フラグがセットされていない場合（Ｓ３０５０－１：Ｎｏ）、ステップＳ３０５０－３に進む。

【０３７２】

ステップＳ３０５０－２において、ユニットＣＰＵ９１０ａは、ユニットＲＡＭ９１０ｃの貸出受領結果応答待機タイマカウンタのカウント値が０より大きいか否かを判定する。貸出受領結果応答待機タイマカウンタは、貸出通知データの送信からの貸出受領結果応答データの返信までの待機時間である１０ミリ秒を計るためのカウンタである。貸出通知データの送信から１０ミリ秒が経過していないとき、このステップＳ３０５０－２の判定結果は「Ｙｅｓ」になり、貸出通知データの送信から１０ミリ秒が経過したとき、このステップＳ３０５０－２の判定結果は「Ｎｏ」になる。ユニットＣＰＵ９１０ａは、貸出受領結果応答待機タイマカウンタのカウント値が０より大きい場合（Ｓ３０５０－２：Ｙｅｓ）、今回の貸出処理を終了する。貸出受領結果応答待機タイマカウンタのカウント値が０である場合（Ｓ３０５０－２：Ｎｏ）、ステップＳ３０５０－１２に進む。

【０３７３】

ステップＳ３０５０－３において、ユニットＣＰＵ９１０ａは、ユニットＲＡＭ９１０ｃの貸出ボタン操作無効フラグ記憶領域に貸出ボタン操作無効フラグがセットされているか否かを判定する。貸出ボタン操作無効フラグは、貸出ボタン９８の操作を無効とするフラグである。ユニットＣＰＵ９１０ａは、貸出ボタン操作無効フラグがセットされていない場合（Ｓ３０５０－３：Ｎｏ）、ステップＳ３０５０－４に進む。貸出ボタン操作無効フラグがセットされている場合（Ｓ３０５０－３：Ｙｅｓ）、今回の貸出処理を終了する。

【０３７４】

ステップＳ３０５０－４において、ユニットＣＰＵ９１０ａは、貸出ボタン検出スイッチ９８ａの検出信号の入力があったか否かを判定する。貸出ボタン９８が押された場合、このステップＳ３０５０－４の判定結果は「Ｙｅｓ」になる。ユニットＣＰＵ９１０ａは

、貸出ボタン検出スイッチ９８ａの検出信号の入力があった場合（Ｓ３０５０－４：Ｙｅｓ）、ステップＳ３０５０－５に進む。貸出ボタン検出スイッチ９８ａの検出信号の入力がない場合（Ｓ３０５０－４：Ｎｏ）、今回の貸出処理を終了する。

【０３７５】

ステップＳ３０５０－５において、ユニットＣＰＵ９１０ａは、計数通知データの受信中であるか否かを判定する。ユニットＣＰＵ９１０ａは、計数通知データの受信中でない場合（Ｓ３０５０－５：Ｎｏ）、ステップＳ３０５０－６に進む。計数通知データの受信中である場合（Ｓ３０５０－６：Ｙｅｓ）、今回の貸出処理を終了する。

【０３７６】

ステップＳ３０５０－６において、ユニットＣＰＵ９１０ａは、ユニットＲＡＭ９１０ｃの持ち球数情報記憶領域を参照し、持ち球数情報記憶領域に０個より多い数の持ち球数報が記憶されているか否かを判定する。ユニットＣＰＵ９１０ａは、持ち球数が０個である場合（Ｓ３０５０－６：Ｎｏ）、ステップＳ３０５０－７に進む。０個より多い数である場合（Ｓ３０５０－６：Ｙｅｓ）、ステップＳ３０５０－１０に進む。

【０３７７】

ステップＳ３０５０－７において、ユニットＣＰＵ９１０ａは、ユニットＲＡＭ９１０ｃの金額情報記憶領域を参照し、０円より大きい金額の金額情報が記憶されているか否かを判定する。ユニットＣＰＵ９１０ａは、金額が０円より大きい場合（Ｓ３０５０－７：Ｙｅｓ）、ステップＳ３０５０－８に進む。金額が０円である場合（Ｓ３０５０－７：Ｎｏ）、今回の貸出処理を終了する。

【０３７８】

ステップＳ３０５０－８において、ユニットＣＰＵ９１０ａは、金額情報記憶領域内の金額情報を持ち球数に変換し、金額情報記憶領域の金額情報及び持ち球数情報記憶領域の持ち球数情報を更新する。具体的には、ユニットＣＰＵ９１０ａは、金額情報記憶領域の金額情報が１０００円以上のものである場合、１０００円を１球当たりの金額である４で除算した値である２５０個を、金額換算数とし、金額情報記憶領域の金額情報を－１０００して更新し、持ち球数情報記憶領域の持ち球数情報を＋２５０して更新する。また、ユニットＣＰＵ９１０ａは、金額情報記憶領域の金額情報が１０００円未満のものである場合、その時点の全金額を４で除算した値を、金額換算数とし、金額情報記憶領域の金額情報を０にし、持ち球数情報記憶領域の持ち球数情報に金額換算数を加算して更新する。

【０３７９】

次のステップＳ３０５０－９において、ユニットＣＰＵ９１０ａは、金額表示器９３の表示及び持ち球数表示器９４の表示を変更する。具体的には、ユニットＣＰＵ９１０ａは、金額表示器９３の数を、ユニットＲＡＭ９１０ｃの金額情報記憶領域内の金額情報に応じたものに変更し、持ち球数表示器９４の数を、ユニットＲＡＭ９１０ｃの持ち球数情報記憶領域内の持ち球数情報に応じたものに変更する。ステップＳ３０５０－９の実行後、ステップＳ３０５０－１０に進む。

【０３８０】

ステップＳ３０５０－１０において、ユニットＣＰＵ９１０ａは、移行球数決定処理を行う。移行球数決定処理は、カードユニット９から遊技機１に移行する遊技球数を決定する処理である。移行球数決定処理では、ユニットＣＰＵ９１０ａは、持ち球数情報記憶領域の持ち球数情報が２５０個以上のものである場合、２５０個を、カードユニット９から遊技機１に移行する遊技球数として決定する。また、ユニットＣＰＵ９１０ａは、持ち球数情報記憶領域の持ち球数情報が２５０個未満のものである場合、その時点の全持ち球数を、カードユニット９から遊技機１に移行する遊技球数として決定する。

【０３８１】

ステップＳ３０５０－１１において、ユニットＣＰＵ９１０ａは、ユニットＲＡＭ９１０ｃの貸出受領結果応答待機フラグ記憶領域に貸出受領結果応答待機フラグをセットし、ステップＳ３０５０－１２に進む。

【０３８２】

ステップＳ３０５０－１２において、１０ミリ秒を貸出受領結果応答待機タイマカウンタにセットする。次に、ユニットＣＰＵ９１０ａは、ステップＳ３０５０－１０の移行球数決定処理において決定した遊技球数の貸出通知データを枠制御基板１６０に送信し（Ｓ３０５０－１２）、今回の貸出処理を終了する。

【０３８３】

ここで、貸出ボタン操作無効フラグがセットされているか否かに関わらず、カードユニット９が枠制御基板１６０から計数通知データを受信している間は、貸出ボタン９８が押されたとしても、ステップＳ３０５０－４：Ｙｅｓ→Ｓ３０５０－５：Ｙｅｓと進んで、貸出処理が終了となるため、枠制御基板１６０への貸出通知データの送信が規制される。このことから、遊技機１において計数ボタン８が操作されたときの遊技球数の移行信号である計数通知データは、カードユニット９における貸出ボタン９８の操作が無効になる情報を含んでいるといえる。

【０３８４】

図５８は、カードユニット制御基板９０の応答確認処理（図３３のステップＳ３０６０）の詳細を示すフローチャートである。図５８において、ユニットＣＰＵ９１０ａは、枠制御基板１６０から貸出受領結果応答データを受信したか否かを判定する（Ｓ３０６０－１）。ユニットＣＰＵ９１０ａは、貸出受領結果応答データを受信した場合（Ｓ３０６０－１：Ｙｅｓ）、ステップＳ３０６０－２に進む。貸出受領結果応答データを受信していない場合（Ｓ３０６０－１：Ｎｏ）、今回の応答確認処理を終了する。

【０３８５】

ステップＳ３０６０－２において、ユニットＣＰＵ９１０ａは、ユニットＲＡＭ９１０ｃの持ち球数情報記憶領域の持ち球数情報から、ステップＳ３０５０－１０の移行球数決定処理において決定した遊技球数を減算して更新する。

【０３８６】

次に、ユニットＣＰＵ９１０ａは、持ち球数表示器９４の表示を変更する（Ｓ３０６０－３）。具体的には、ユニットＣＰＵ９１０ａは、持ち球数表示器９４の数を、ユニットＲＡＭ９１０ｃの持ち球数情報記憶領域内の持ち球数情報に応じたものに変更する。ステップＳ３０６０－３の実行後、ステップＳ３０６０－４に進む。

【０３８７】

ステップＳ３０６０－４において、ユニットＣＰＵ９１０ａは、貸出受領結果応答待機タイマカウンタをクリアし、ステップＳ３０６０－５に進む。ステップＳ３０６０－５において、ユニットＲＡＭ９１０ｃは、貸出受領結果応答待機フラグをクリアし、今回の応答確認処理を終了する。

【０３８８】

図５９は、カードユニット制御基板９０の返却処理（図３３のステップＳ３０７０）の詳細を示すフローチャートである。図５９において、ユニットＣＰＵ９１０ａは、ユニットＲＡＭ９１０ｃの排出ボタン操作無効フラグ記憶領域に排出ボタン操作無効フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ３０７０－１）。排出ボタン操作無効フラグは、排出ボタン９９の操作を無効とするフラグである。ユニットＣＰＵ９１０ａは、排出ボタン操作無効フラグがセットされていない場合（Ｓ３０７０－１：Ｎｏ）、ステップＳ３０７０－２に進む。排出ボタン操作無効フラグがセットされている場合（Ｓ３０７０－１：Ｙｅｓ）、今回の返却処理を終了する。

【０３８９】

ステップＳ３０７０－２において、ユニットＣＰＵ９１０ａは、排出ボタン検出スイッチ９９ａの検出信号の入力があったか否かを判定する。排出ボタン９９が押された場合、このステップＳ３０７０－２の判定結果は「Ｙｅｓ」になる。ユニットＣＰＵ９１０ａは、排出ボタン検出スイッチ９９ａの検出信号の入力があった場合（Ｓ３０７０－２：Ｙｅｓ）、ステップＳ３０７０－３に進む。排出ボタン検出スイッチ９９ａの検出信号の入力がない場合（Ｓ３０７０－２：Ｎｏ）、今回の返却処理を終了する。

【０３９０】

ステップＳ３０７０－３において、ユニットＣＰＵ９１０ａは、ユニットＲＡＭ９１０ｃの金額情報記憶領域に、０より大きな金額の金額情報が記憶されているか否かを判定する。ユニットＣＰＵ９１０ａは、０より大きな金額である場合（Ｓ３０７０－３：Ｙｅｓ）、ステップＳ３０７０－４に進む。０である場合（Ｓ３０７０－３：Ｎｏ）、ステップＳ３０７０－４を飛ばして、ステップＳ３０７０－５に進む。

【０３９１】

ステップＳ３０７０－３において、ユニットＣＰＵ９１０ａは、ユニットＲＡＭ９１０ｃの金額情報記憶領域の金額情報を、カード７に記録する。

【０３９２】

ステップＳ３０７０－５において、ユニットＣＰＵ９１０ａは、ユニットＲＡＭ９１０ｃの持ち球数情報記憶領域に、０より多い持ち球数の持ち球数情報が記憶されているか否かを判定する。ユニットＣＰＵ９１０ａは、０より多い持ち球数である場合（Ｓ３０７０－５：Ｙｅｓ）、ステップＳ３０７０－６に進む。０である場合（Ｓ３０７０－５：Ｎｏ）、ステップＳ３０７０－６を飛ばして、ステップＳ３０７０－７に進む。

【０３９３】

ステップＳ３０７０－６において、ユニットＣＰＵ９１０ａは、ユニットＲＡＭ９１０ｃの持ち球数情報記憶領域の持ち球数情報を、カード７に記録する。

【０３９４】

ステップＳ３０７０－７において、ユニットＣＰＵ９１０ａは、カード挿入口９２からカード７を排出し、今回の返却処理を終了する。

【０３９５】

図６０は、カードユニット制御基板９０の遊技機情報解析処理（図３３のステップＳ３０８０）の詳細を示すフローチャートである。図６０において、ユニットＣＰＵ９１０ａは、枠制御基板１６０から遊技機情報通知データを受信したか否かを判定する（Ｓ３０８０－１）。ユニットＣＰＵ９１０ａは、遊技機情報通知データを受信した場合（Ｓ３０８０－１：Ｙｅｓ）、ステップＳ３０８０－２に進む。遊技機情報通知データを受信していない場合（Ｓ３０８０－１：Ｎｏ）、今回の遊技機情報解析処理を終了する。

【０３９６】

ステップＳ３０８０－２において、ユニットＣＰＵ９１０ａは、ホールコンピュータ（不図示）に遊技機情報通知データを送信する。

【０３９７】

次のステップＳ３０８０－３において、ユニットＣＰＵ９１０ａは、遊技機情報通知データを基に、ユニットＲＡＭ９１０ｃの遊技状態フラグ記憶領域を更新する。具体的には、ユニットＣＰＵ９１０ａは、遊技機情報通知データが、通常状態となったことを示すものである場合、遊技状態フラグ記憶領域に通常状態の遊技状態フラグをセットし、低ベース時短状態となったことを示すものである場合、遊技状態フラグ記憶領域に低ベース時短状態の遊技状態フラグをセットし、高ベース時短状態となったことを示すものである場合、遊技状態フラグ記憶領域に高ベース時短状態の遊技状態フラグをセットし、遊技不能状態１となったことを示すものである場合、遊技状態フラグ記憶領域に遊技不能状態１の遊技状態フラグをセットし、遊技不能状態２となったことを示すものである場合、遊技状態フラグ記憶領域に遊技不能状態２の遊技状態フラグをセットする。

【０３９８】

ステップＳ３０８０－４において、ユニットＣＰＵ９１０ａは、遊技機１が大当たりになったか否かを判定する。ユニットＣＰＵ９１０ａは、遊技機１が大当たりになっていない場合（Ｓ３０８０－４：Ｎｏ）、ステップＳ３０８０－５に進む。遊技機１が大当たりになった場合（Ｓ３０８０－４：Ｙｅｓ）、今回の遊技機情報解析処理を終了する。

【０３９９】

ステップＳ３０８０－５において、ユニットＣＰＵ９１０ａは、遊技状態フラグ記憶領域を参照し、遊技機１が通常状態になったか否かを判定する。ユニットＣＰＵ９１０ａは、遊技機１が通常状態になっていない場合（Ｓ３０８０－５：Ｎｏ）、ステップＳ３０８

０－６に進む。遊技機１が通常状態になった場合（Ｓ３０８０－５：Ｙｅｓ）、今回の遊技機情報解析処理を終了する。

【０４００】

ステップＳ３０８０－６において、ユニットＣＰＵ９１０ａは、遊技状態フラグ記憶領域を参照し、遊技機１が低ベース時短状態になったか否かを判定する。ユニットＣＰＵ９１０ａは、遊技機１が低ベース時短状態になっていない場合（Ｓ３０８０－６：Ｎｏ）、ステップＳ３０８０－７に進む。遊技機１が低ベース時短状態になった場合（Ｓ３０８０－６：Ｙｅｓ）、今回の遊技機情報解析処理を終了する。

【０４０１】

ステップＳ３０８０－７において、ユニットＣＰＵ９１０ａは、遊技状態フラグ記憶領域を参照し、遊技機１が高ベース時短状態になったか否かを判定する。ユニットＣＰＵ９１０ａは、遊技機１が高ベース時短状態になっていない場合（Ｓ３０８０－７：Ｎｏ）、ステップＳ３０８０－９に進む。遊技機１が高ベース時短状態になった場合（Ｓ３０８０－７：Ｙｅｓ）、今回の遊技機情報解析処理を終了する。

【０４０２】

ステップＳ３０８０－９において、ユニットＣＰＵ９１０ａは、遊技状態フラグ記憶領域を参照し、遊技機１が遊技不能状態１になったか否かを判定する。遊技機１において、特定のエラーであるコンプリート機能発動エラーが発生したとき、このステップＳ３０８０－９の判定結果は「Ｙｅｓ」になる。ユニットＣＰＵ９１０ａは、遊技機１が遊技不能状態１になった場合（Ｓ３０８０－９：Ｙｅｓ）、ステップＳ３０８０－１０に進む。遊技機１が遊技不能状態１になっていない場合（Ｓ３０８０－９：Ｎｏ）、ステップＳ３０８０－１１に進む。

【０４０３】

ステップＳ３０８０－１０において、ユニットＣＰＵ９１０ａは、ユニットＲＡＭ９１０ｃの貸出ボタン操作無効フラグ記憶領域に貸出ボタン操作無効フラグをセットし、今回の遊技機情報解析処理を終了する。

【０４０４】

ステップＳ３０８０－１１において、ユニットＣＰＵ９１０ａは、遊技状態フラグ記憶領域を参照し、遊技機１が遊技不能状態２になったか否かを判定する。遊技機１において、所定のエラーである小球検知エラー、鉄球検知エラー、または電波検知エラーが発生したとき、このステップＳ３０８０－１１の判定結果は「Ｙｅｓ」になる。ユニットＣＰＵ９１０ａは、遊技機１が遊技不能状態２になった場合（Ｓ３０８０－１１：Ｙｅｓ）、ステップＳ３０８０－１２に進む。遊技機１が遊技不能状態２になっていない場合（Ｓ３０８０－１１：Ｎｏ）、今回の遊技機情報解析処理を終了する。

【０４０５】

ステップＳ３０８０－１２において、ユニットＣＰＵ９１０ａは、管理センタのサーバ（不図示）に不正発生通知データを送信し、ステップＳ３０８０－１３に進む。

【０４０６】

ステップＳ３０８０－１３において、ユニットＣＰＵ９１０ａは、ユニットＲＡＭ９１０ｃの貸出ボタン操作無効フラグ記憶領域に貸出ボタン操作無効フラグをセットし、ステップＳ３０８０－１７に進む。

【０４０７】

ステップＳ３０８０－１７において、ユニットＣＰＵ９１０ａは、ユニットＲＡＭ９１０ｃの排出ボタン操作無効フラグ記憶領域に排出ボタン操作無効フラグをセットし、今回の遊技機情報解析処理を終了する。

【０４０８】

ここで、遊技機１の遊技球数制御部１８０からカードユニット９に送信された遊技機情報通知データが、遊技不能状態２になったことを示すものである場合、ステップＳ３０８０－１：Ｙｅｓ→ステップＳ３０８０－２→ステップＳ３０８０－３→ステップＳ３０８０－４：Ｎｏ→ステップＳ３０８０－５：Ｎｏ→ステップＳ３０８０－６：Ｎｏ→ステッ

プＳ３０８０－７：Ｎｏ→ステップＳ３０８０－９：Ｎｏ→ステップＳ３０８０－１１：Ｙｅｓ→ステップＳ３０８０－１２→ステップＳ３０８０－１３と進んで、貸出ボタン操作無効フラグがセットされ、さらに、ステップＳ３０８０－１７に進んで、排出ボタン操作無効フラグがセットされる。このことから、遊技不能状態２であることを示す遊技機情報通知データは、貸出ボタン９８及び排出ボタン９９の両方の操作を無効にする情報を含んでいるといえる。

【０４０９】

また、遊技機１の遊技球数制御部１８０からカードユニット９に送信された遊技機情報通知データが、遊技不能状態１になったことを示すものである場合、ステップＳ３０８０－１：Ｙｅｓ→ステップＳ３０８０－２→ステップＳ３０８０－３→ステップＳ３０８０－４：Ｎｏ→ステップＳ３０８０－５：Ｎｏ→ステップＳ３０８０－６：Ｎｏ→ステップＳ３０８０－７：Ｎｏ→ステップＳ３０８０－９：Ｙｅｓ→ステップＳ３０８０－１０と進んで、排出ボタン操作無効フラグがセットされる。このことから、遊技不能状態１であることを示す遊技機情報通知データは、貸出ボタン９８の操作を無効にする情報と、排出ボタン９９の操作を有効にする情報を含んでいるといえる。

【０４１０】

また、遊技機１の遊技球数制御部１８０からカードユニット９に送信された遊技機情報通知データが、高ベース時短状態になったことを示すものである場合、ステップＳ３０８０－１：Ｙｅｓ→ステップＳ３０８０－２→ステップＳ３０８０－３→ステップＳ３０８０－４：Ｎｏ→ステップＳ３０８０－５：Ｎｏ→ステップＳ３０８０－６：Ｎｏ→ステップＳ３０８０－７：Ｙｅｓと進んで、遊技機情報解析処理が終了するため、排出ボタン操作無効フラグ及び貸出ボタン操作無効フラグの何れもセットされない。このことから、高ベース時短状態であることを示す遊技機情報通知データは、排出ボタン９９及び貸出ボタン９８の両方の操作を有効にする情報を含んでいるといえる。

【０４１１】

また、遊技機１の遊技球数制御部１８０からカードユニット９に送信された遊技機情報通知データが、低ベース時短状態になったことを示すものである場合、ステップＳ３０８０－１：Ｙｅｓ→ステップＳ３０８０－２→ステップＳ３０８０－３→ステップＳ３０８０－４：Ｎｏ→ステップＳ３０８０－５：Ｎｏ→ステップＳ３０８０－６：Ｙｅｓと進んで、遊技機情報解析処理が終了するため、排出ボタン操作無効フラグ及び貸出ボタン操作無効フラグの何れもセットされない。このことから、低ベース時短状態であることを示す遊技機情報通知データは、排出ボタン９９及び貸出ボタン９８の両方の操作を有効にする情報を含んでいるといえる。

【０４１２】

また、遊技機１の遊技球数制御部１８０からカードユニット９に送信された遊技機情報通知データが、通常状態になったことを示すものである場合、ステップＳ３０８０－１：Ｙｅｓ→ステップＳ３０８０－２→ステップＳ３０８０－３→ステップＳ３０８０－４：Ｎｏ→ステップＳ３０８０－５：Ｙｅｓと進んで、遊技機情報解析処理が終了するため、排出ボタン操作無効フラグ及び貸出ボタン操作無効フラグの何れもセットされない。このことから、通常状態であることを示す遊技機情報通知データは、排出ボタン９９及び貸出ボタン９８の両方の操作を有効にする情報を含んでいるといえる。ここで、通常状態又は低ベース時短状態になった場合の処理が同一であることから、遊技機１の遊技球数制御部１８０からカードユニット９に送信される遊技機情報通知データのうち、通常状態となったことおよび低ベース時短状態となったことを示すものを共通の通知データとしてもよい。さらに共通のデータとして００Ｈを設定することも含まれる。

【０４１３】

また、遊技機１の遊技球数制御部１８０からカードユニット９に送信された遊技機情報通知データが、大当たりになったことを示すものである場合、ステップＳ３０８０－１：Ｙｅｓ→ステップＳ３０８０－２→ステップＳ３０８０－３→ステップＳ３０８０－４：Ｙｅｓと進んで、遊技機情報解析処理が終了するため、排出ボタン操作無効フラグ及び貸

出ボタン操作無効フラグの何れもセットされない。このことから、大当たりになったことを示す遊技機情報通知データは、排出ボタン９９及び貸出ボタン９８の両方の操作を有効にする情報を含んでいるといえる。

【０４１４】

図６１は、入力制御処理（図２５のステップＳ２００）の詳細を示すフローチャートである。図６１において、メインＣＰＵ１１０ａは、一般入賞口検出スイッチ入力処理を行う（Ｓ２１０）。一般入賞口検出スイッチ入力処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、一般入賞口検出スイッチ１２ａからの検出信号の入力があったか否かを判定する。検出信号の入力がない場合はそのままステップＳ２２０に進む。検出信号の入力があった場合は、メインＲＡＭ１１０ｃ内の一般入賞口賞球カウンタに所定個数（例えば、１０個）を加算して更新する。

【０４１５】

ステップＳ２１０の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、第１大入賞口検出スイッチ入力処理を行う（Ｓ２２０）。第１大入賞口検出スイッチ入力処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、第１大入賞口検出スイッチ１６ａからの検出信号の入力があったか否かを判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、第１大入賞口検出スイッチ１６ａからの検出信号の入力がなかった場合はそのままステップＳ２４０に進む。第１大入賞口検出スイッチ１６ａからの検出信号の入力があった場合、メインＲＡＭ１１０ｃ内の大入賞口賞球カウンタに所定個数（例えば、１５個）を加算して更新し、メインＲＡＭ１１０ｃ内の大入賞口入球数（Ｃ）カウンタのカウント値（Ｃ）を＋１して更新する。

【０４１６】

ステップＳ２２０の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、第１始動口検出スイッチ入力処理を行う（Ｓ２４０）。第１始動口検出スイッチ入力処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、第１始動口検出スイッチ１４ａからの検出信号の入力があったか否かを判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、第１始動口検出スイッチ１４ａからの検出信号の入力がなかった場合はそのままステップＳ２５０に進む。第１始動口検出スイッチ１４ａからの検出信号の入力があった場合は、第１始動口賞球カウンタの更新、第１特別図柄保留数（Ｕ１）が４未満であるか否かの判定、第１特別図柄保留数（Ｕ１）が４未満である場合における第１特別図柄保留数（Ｕ１）の更新、特別図柄記憶領域への乱数値の格納、大当たり抽選の事前判定とその判定結果に応じた始動入賞指定コマンドのセット、第１特別図柄保留数（Ｕ１）に応じた特別図柄保留数指定コマンドのセット、等の一連の処理を行う。第１始動口検出スイッチ入力処理の詳細は、後述する。

【０４１７】

ステップＳ２４０の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、第２始動口検出スイッチ入力処理を行う（Ｓ２５０）。第２始動口検出スイッチ入力処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、第２始動口検出スイッチ１５ａからの検出信号の入力があったか否かを判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、第２始動口検出スイッチ１５ａからの検出信号の入力がなかった場合はそのままステップＳ２６０に進む。第２始動口検出スイッチ１５ａからの検出信号の入力があった場合は、第２始動口賞球カウンタの更新、特別図柄記憶領域への乱数値の格納、等の一連の処理を行う。

【０４１８】

ステップＳ２５０の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、特定領域検出スイッチ入力処理（Ｓ２６０）。特定領域検出スイッチ入力処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、特定領域検出スイッチ１８ａからの検出信号の入力があったか否かを判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、特定領域検出スイッチ１８ａからの検出信号の入力がなかった場合はそのままステップＳ２６０に進む。特定領域検出スイッチ１８ａからの検出信号の入力があった場合は、特定領域入賞フラグのセット、特定領域入賞指定コマンドのセット、等の一連の処理を行う。特定領域検出スイッチ入力処理の詳細は、後述する。

【０４１９】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ゲート検出スイッチ入力処理を行う（Ｓ２７０）。ゲ

ート検出スイッチ入力処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、ゲート検出スイッチ１３ａからの検出信号の入力があったか否を判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、ゲート検出スイッチ１３ａからの検出信号の入力がなかった場合はそのまま今回の入力制御処理を終了する。ゲート検出スイッチ１３ａからの検出信号の入力があった場合、メインＣＰＵ１１０ａは、ゲート通過指定コマンドを生成し、生成したゲート通過指定コマンドをメインＲＡＭ１１０ｃの演出用伝送データ格納領域にセットする。また、この場合、メインＣＰＵ１１０ａは、普通図柄保留数（Ｇ）を計数する普通図柄保留数（Ｇ）カウンタのカウント値（Ｇ）が４未満であるか否かを判定する。そして、普通図柄保留数（Ｇ）カウンタのカウント値（Ｇ）が４未満である場合は、カウント値（Ｇ）を＋１して更新するとともに、普通図柄乱数値を取得し、取得した普通図柄乱数値を普通図柄保留記憶領域に記憶する。

【０４２０】

図６２は、第１始動口検出スイッチ入力処理（図６１のステップＳ２４０）の詳細を示すフローチャートである。図６２において、メインＣＰＵ１１０ａは、第１始動口検出スイッチ１４ａからの検出信号の入力があった場合（Ｓ２４０－１：Ｙｅｓ）、ステップＳ２４０－２に進む。第１始動口検出スイッチ１４ａからの検出信号の入力がなかった場合（Ｓ２４０－１：Ｎｏ）、今回の第１始動口検出スイッチ入力処理を終了する。

【０４２１】

ステップＳ２４０－２において、メインＣＰＵ１１０ａは、始動口賞球カウンタに所定個数（例えば、３個）を加算して更新する（Ｓ２４０－２）。その後、メインＣＰＵ１１０ａは、第１特別図柄保留数（Ｕ１）を計数する第１特別図柄保留数（Ｕ１）カウンタのカウント値（Ｕ１）が４未満であるか否かを判定する（Ｓ２４０－３）。

【０４２２】

メインＣＰＵ１１０ａは、第１特別図柄保留数（Ｕ１）カウンタのカウント値（Ｕ１）が４未満でない場合（Ｓ２４０－３：Ｎｏ）、今回の第１始動口検出スイッチ入力処理を終了する。また、第１特別図柄保留数（Ｕ１）カウンタのカウント値（Ｕ１）が４未満である場合（Ｓ２４０－３：Ｙｅｓ）、カウント値（Ｕ１）を＋１して更新する（Ｓ２４０－４）。

【０４２３】

ステップＳ２４０－４の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、大当たり乱数値を取得するとともに、特別図柄記憶領域の第１特別図柄記憶領域の第１～第４記憶部におけるデータ未格納で且つ番号の最も小さい記憶部をデータの格納先とし、取得した大当たり乱数値をデータの格納先の記憶部に記憶する（Ｓ２４０－５）。

【０４２４】

図６３（ａ）は、特別図柄記憶領域を示す図である。図６３（ａ）に示すように、特別図柄記憶領域は、当該変動と対応する第０記憶部、第１特別図柄と対応する第１特別図柄記憶領域、及び第２特別図柄と対応する第２特別図柄記憶領域を有している。第１特別図柄記憶領域は、第１保留と対応する第１記憶部、第２保留と対応する第２記憶部、第３保留と対応する第３記憶部、及び第４保留と対応する第４記憶部を有している。第２特別図柄記憶領域は、第１記憶部のみ有している。これは、本実施形態の遊技機１では、第２特別図柄の保留がないためである。図６３（ｂ）に示すように、特別図柄保留記憶部内の各記憶部は、大当たり乱数値、特別図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、及び特図変動用乱数値のセットを記憶し得るようになっている。

【０４２５】

ステップＳ２４０－５の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、特別図柄乱数値を取得し、取得した特別図柄乱数値を第１特別図柄記憶領域におけるデータの格納先の記憶部に記憶する（Ｓ２４０－６）。

【０４２６】

ステップＳ２４０－６の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、特図変動用乱数値及びリーチ判定用乱数値を取得し、取得した特図変動用乱数値及びリーチ判定用乱数値を第１特別図柄記憶領域におけるデータの格納先の記憶部に記憶する（Ｓ２４０－７）。

【０４２７】
ステップＳ２４０－７の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、事前判定処理を行う（Ｓ２４０－８）。この事前判定処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＯＭ１１０ｂの事前判定テーブルを参照し、本ステップＳ２４０－８の実行時点（始動条件の成立時）における遊技状態フラグ記憶領域の記憶内容と、ステップＳ２４０－５～Ｓ２４０－７において第１特別図柄記憶領域の記憶部に記憶した大当たり乱数値、特別図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、及び特図変動用乱数値との組み合わせに基づいて、今回の第１特別図柄の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選の入賞情報を決定する。
【０４２８】
図６４は、大当たり抽選の結果を事前に判定するための事前判定テーブルを示す図である。事前判定テーブルには、大当たり乱数値、特別図柄乱数値、遊技状態（通常状態、低ベース時短状態、又は高ベース時短状態）、リーチ判定用乱数値、特図変動用乱数値、入賞情報、及び始動入賞指定コマンドの組が、記憶されている。
【０４２９】
ステップＳ２４０－８の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ２４０－８の事前判定処理において決定した入賞情報と対応する始動入賞指定コマンドを生成し、この始動入賞指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする（Ｓ２４０－９）。その後、メインＣＰＵ１１０ａは、第１特別図柄保留数（Ｕ１）カウンタのカウント値（Ｕ１）を参照し、第１特別図柄保留数（Ｕ１）を示す特別図柄保留数指定コマンドを生成し、この特別図柄保留数指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする（Ｓ２４０－１０）。
【０４３０】
演出用伝送データ格納領域にセットされた始動入賞指定コマンドや特別図柄保留数指定コマンドは、タイマ割込処理の出力制御処理（Ｓ９２０）において枠制御基板１６０及び演出制御基板１２０に送信される。
【０４３１】
第２始動口検出スイッチ入力処理では、図６２におけるステップＳ２４０－１～Ｓ２４０－２に相当する処理と、ステップＳ２４０－５～Ｓ２４０－７に相当する処理だけが実行される。第２始動口検出スイッチ入力処理では、第２始動口検出スイッチ１５ａからの検出信号の入力があった場合、大当たり乱数値、特別図柄乱数値、特図変動用乱数値、及びリーチ判定用乱数値を取得し、それらの乱数値を、第２特別図柄記憶領域の第１記憶部に記憶する。
【０４３２】
図６５は、特定領域検出スイッチ入力処理（図６１のステップＳ２６０）の詳細を示すフローチャートである。図６５において、メインＣＰＵ１１０ａは、特定領域検出スイッチ１８ａからの検出信号の入力があった場合（Ｓ２６０－１：Ｙｅｓ）、ステップＳ２６０－２に進む。特定領域検出スイッチ１８ａからの検出信号の入力がなかった場合（Ｓ２６０－１：Ｎｏ）、今回の特定領域検出スイッチ入力処理を終了する。
【０４３３】
ステップＳ２６０－２において、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＡＭ１１０ｃの特定領域入賞フラグ記憶領域に特定領域入賞フラグをセットする。特定領域入賞フラグは、特定領域１９Ｂ（Ｖ入賞口）に入賞したことを示すフラグである。特定領域１９Ｂ（Ｖ入賞口）の入賞は、第２種大当たりの特別遊技の契機となる。次のステップＳ２６０－３において、メインＣＰＵ１１０ａは、特定領域入賞指定コマンドを生成し、この特定領域入賞指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。その後、メインＣＰＵ１１０ａは、遊技状態フラグ記憶領域の記憶内容に基づいて現時点（特定領域１９Ｂの入賞時）の遊技状態を求め、求めた遊技状態を示す遊技状態情報を遊技状態バッファに記憶し（Ｓ２６０－４）、今回の特定領域検出スイッチ入力処理を終了する。
【０４３４】
図６６は、特図特電制御処理（図２５のステップＳ３００）の詳細を示すフローチャー

トである。図６６において、メインＣＰＵ１１０ａは、特図特電処理データをロードする（Ｓ３０１）。次のステップＳ３０２において、メインＣＰＵ１１０ａは、このロードした特図特電処理データから分岐アドレスを参照し、特図特電処理データ＝０であれば特別図柄記憶判定処理（ステップＳ３１０）に処理を移し、特図特電処理データ＝１であれば特別図柄変動処理（ステップＳ３２０）に処理を移し、特図特電処理データ＝２であれば特別図柄停止処理（ステップＳ３３０）に処理を移し、特図特電処理データ＝３であれば大当たり遊技処理（ステップＳ３４０）に処理を移し、特図特電処理データ＝４であれば小当たり遊技処理（ステップＳ３５０）に処理を移し、特図特電処理データ＝５であれば大当たり遊技終了処理（ステップＳ３６０）に処理を移す。

【０４３５】

図６７は、特別図柄記憶判定処理（図６６のステップＳ３１０）の詳細を示すフローチャートである。図６７において、メインＣＰＵ１１０ａは、特別図柄の変動表示中であるか否かを判定する（Ｓ３１０－１）。より具体的に説明すると、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＡＭ１１０ｃ内の特別図柄時間カウンタを参照し、特別図柄時間カウンタのカウント値が０でなければ特別図柄の変動表示中であると判定し、特別図柄時間カウンタのカウント値が０であれば特別図柄の変動表示中でないと判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、特別図柄の変動表示中である場合（Ｓ３１０－１：Ｙｅｓ）、今回の特別図柄記憶判定処理を終了する。また、特別図柄の変動表示中でない場合（Ｓ３１０－１：Ｎｏ）、ステップＳ３１０－２に進む。

【０４３６】

ステップＳ３１０－２において、メインＣＰＵ１１０ａは、第２特別図柄記憶領域の第１記憶部にデータが記憶されているかを判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、第２特別図柄記憶領域の第１記憶部にデータが記憶されてない場合（Ｓ３１０－２：Ｎｏ）、ステップＳ３１０－４に進む。第２特別図柄記憶領域の第１記憶部にデータが記憶されている場合（Ｓ３１０－２：Ｙｅｓ）、ステップＳ３１０－６に進む。

【０４３７】

ステップＳ３１０－４において、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＡＭ１１０ｃの第１特別図柄保留数（Ｕ１）カウンタのカウント値（Ｕ１）を参照し、第１特別図柄保留数（Ｕ１）が１以上であるか否かを判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、第１特別図柄保留数（Ｕ１）が１以上でない場合（Ｓ３１０－４：Ｎｏ）、客待ち指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットし（Ｓ３１８）、今回の特別図柄記憶判定処理を終了する。

【０４３８】

メインＣＰＵ１１０ａは、第１特別図柄保留数（Ｕ１）が１以上である場合（Ｓ３１０－４：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留数（Ｕ１）カウンタのカウント値（Ｕ１）を－１して更新する（Ｓ３１０－５）。

【０４３９】

ステップＳ３１０－５の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、記憶領域シフト処理を行う（Ｓ３１０－６）。この記憶領域シフト処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、第２特別図柄記憶領域の第１記憶部にデータが記憶されている場合、そのデータを判定情報記憶領域である第０記憶部に書き込む。また、第２特別図柄記憶領域の第１記憶部にデータが記憶されていない場合、第１特別図柄記憶領域の第２～第４記憶部内のデータを各々の１つ前の記憶部にシフトさせ、第１特別図柄記憶領域の第１記憶部内のデータを第０記憶部に書き込む。この第０記憶部へのデータの書き込みにより、それまで第０記憶部に記憶されていた乱数値（大当たり乱数値、特別図柄乱数値、リーチ判定用乱数値、特図変動用乱数値）は消去される。

【０４４０】

ステップＳ３１０－６の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、第１特別図柄保留数（Ｕ１）を演出制御部１２０ｍに通知するための特別図柄保留数指定コマンドを生成し、この特別図柄保留数指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットし（Ｓ３１０－７）、ステップＳ３１０－８に進む。

【０４４１】
ステップＳ３１０－８において、メインＣＰＵ１１０ａは、低ベース時短回数（Ｂ）カウンタのカウント値（Ｂ）を参照し、低ベース時短回数（Ｂ）が１以上であるか否かを判定する。低ベース時短回数（Ｂ）が０である場合（Ｓ３１０－８：Ｎｏ）、ステップＳ３１０－１１に進む。低ベース時短回数（Ｂ）が１以上である場合（Ｓ３１０－８：Ｙｅｓ）、低ベース時短回数（Ｂ）カウンタのカウント値（Ｂ）を－１して更新し（Ｓ３１０－９）、更新後のカウント値（Ｂ）が０になったかを判定する（Ｓ３１０－１０）。メインＣＰＵ１１０ａは、低ベース時短回数（Ｂ）が０である場合（Ｓ３１０－１０：Ｙｅｓ）、ステップＳ３１０－１７に進む。低ベース時短回数（Ｂ）が０でない場合（Ｓ３１０－１０：Ｎｏ）、ステップＳ３１１に進む。

【０４４２】
ステップＳ３１０－１１において、メインＣＰＵ１１０ａは、高ベース時短回数（Ｊ）カウンタのカウント値（Ｊ）を参照し、高ベース時短回数（Ｊ）が１以上であるか否かを判定する。高ベース時短回数（Ｊ）が０である場合（Ｓ３１０－１１：Ｎｏ）、ステップＳ３１１に進む。高ベース時短回数（Ｊ）が１以上である場合（Ｓ３１０－１１：Ｙｅｓ）、高ベース時短回数（Ｊ）カウンタのカウント値（Ｊ）を－１して更新し（Ｓ３１０－１２）、更新後のカウント値（Ｊ）が０になったかを判定する（Ｓ３１０－１３）。メインＣＰＵ１１０ａは、高ベース時短回数（Ｊ）が０である場合（Ｓ３１０－１３：Ｙｅｓ）、ステップＳ３１０－１７に進む。高ベース時短回数（Ｊ）が０でない場合（Ｓ３１０－１３：Ｎｏ）、ステップＳ３１１に進む。

【０４４３】
ステップＳ３１０－１７において、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技状態フラグ記憶領域に、通常状態の遊技状態フラグをセットする。その後、ステップＳ３１１に進む。

【０４４４】
ステップＳ３１１において、メインＣＰＵ１１０ａは、大当たり判定処理を行う。大当たり判定処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、今回の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選の抽選結果（大当たり、小当たり、又はハズレ）を決定し、大当たりである場合には大当たりの種類を決定し、決定した大当たりの種類と対応する大当たり用の図柄指定コマンドを生成して演出用伝送データ格納領域にセットする。小当たりである場合には大当たりの種類を決定し、決定した小当たりの種類と対応する小当たり用の図柄指定コマンドを生成して演出用伝送データ格納領域にセットする。ハズレである場合は、ハズレ用の図柄指定コマンドを生成して演出用伝送データ格納領域にセットする。

【０４４５】
より詳細に説明すると、メインＣＰＵ１１０ａは、この大当たり判定処理では、図６８（大当たり判定処理の詳細を示すフローチャート）に示すように、今回の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選の抽選結果が大当たりであるか否かを判定する（Ｓ３１１－１）。具体的には、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＯＭ１１０ｂの大当たり抽選判定テーブルを参照し、ステップＳ３１０－６で第０記憶部に記憶した大当たり乱数値に基づいて、抽選結果を決定する。

【０４４６】
図６９（ａ）は、第１特別図柄表示装置用の大当たり抽選判定テーブルを示す図である。図６９（ｂ）は、第２特別図柄表示装置用の大当たり抽選判定テーブルを示す図である。大当たり抽選判定テーブルには、大当たり乱数値と大当たり抽選の抽選結果（大当たり、特殊ハズレ、又は通常ハズレ）の組が記憶されている。

【０４４７】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１１－１の判定結果が大当たりである場合（Ｓ３１１－１：Ｙｅｓ）、ステップＳ３１１－２に進み、ステップＳ３１１－１の判定結果が大当たりでない場合（Ｓ３１１－１：Ｎｏ）、ステップＳ３１１－５に進む。

【０４４８】
ステップＳ３１１－２において、メインＣＰＵ１１０ａは、大当たり図柄決定処理を行

う。この大当たり図柄決定処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＯＭ１１０ｂの大当たり用図柄決定テーブルを参照し、ステップＳ３１０－６で第０記憶部に記憶した特別図柄乱数値に基づいて、当該変動の停止図柄の停止図柄データを決定し、決定した停止図柄データをメインＲＡＭ１１０ｃ内の停止図柄データ記憶領域に記憶する。ここで、停止図柄データは、変動を経て停止表示される特別図柄の種類と対応する２桁の数を示すものである。

【０４４９】

図７０（ａ）は、大当たり用図柄決定テーブルを示す図である。大当たり用図柄決定テーブルには、特別図柄乱数値、特別図柄の種類（大当たりの種類）、停止図柄データ、及び図柄指定コマンドの組が、第１特別図柄表示装置２０における第１特別図柄の始動条件が成立したときに参照するものと第２特別図柄表示装置２１における第２特別図柄の始動条件が成立したときに参照するものとに分けて記憶されている。

【０４５０】

図柄指定コマンドは、変動を経て停止表示される特別図柄の種類を演出制御部１２０ｍに通知するためのコマンドである。

【０４５１】

本ステップＳ３１１－２において停止図柄データ記憶領域に記憶される停止図柄データは、特別図柄停止処理における大当たり図柄の判定時、大当たり遊技処理における大入賞口の作動態様の決定時、大当たり遊技終了処理における遊技状態の決定時に参照される。詳しくは、後述する。

【０４５２】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１１－２で決定した停止図柄データと対応する大当たり用の図柄指定コマンドを生成し、この図柄指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする（Ｓ３１１－３）。

【０４５３】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、遊技状態フラグ記憶領域の記憶内容に基づいて現時点（大当たり抽選時）の遊技状態を求め、求めた遊技状態を示す遊技状態情報を遊技状態バッファに記憶する（Ｓ３１１－４）。

【０４５４】

ステップＳ３１１－５において、メインＣＰＵ１１０ａは、大当たり抽選の抽選結果が小当たりであるか否かを判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、小当たりである場合（Ｓ３１１－５：Ｙｅｓ）、ステップＳ３１１－６に進み、小当たりでない場合（Ｓ３１１－５：Ｎｏ）、ステップＳ３１１－８に進む。

【０４５５】

ステップＳ３１１－６において、メインＣＰＵ１１０ａは、小当たり図柄決定処理を行う。この小当たり図柄決定処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＯＭ１１０ｂの小当たり用図柄決定テーブルを参照し、第０記憶部内の特別図柄乱数値に基づいて、当該変動の停止図柄の停止図柄データを決定し、決定した停止図柄データをメインＲＡＭ１１０ｃ内の停止図柄データ記憶領域に記憶する。

【０４５６】

図７０（ｂ）は、小当たり用図柄決定テーブルを示す図である。小当たり用図柄決定テーブルには、特別図柄乱数値、特別図柄の種類（特定領域１９Ｂへの入賞によって確定する大当たり種類）、停止図柄データ、及び図柄指定コマンドの組が、記憶されている。

【０４５７】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１１－６で決定した停止図柄データと対応する小当たり用の図柄指定コマンドを生成し、この図柄指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする（Ｓ３１１－７）。

【０４５８】

ステップＳ３１１－８において、メインＣＰＵ１１０ａは、大当たり抽選の抽選結果が特殊ハズレであるか否かを判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、特殊ハズレである場合（

Ｓ３１１－８：Ｙｅｓ）、ステップＳ３１１－９に進み、特殊ハズレでない場合（Ｓ３１１－８：Ｎｏ）、ステップＳ３１１－１１に進む。

【０４５９】

ステップＳ３１１－９において、メインＣＰＵ１１０ａは、特殊ハズレ図柄決定処理を行う。この特殊ハズレ図柄決定処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＯＭ１１０ｂの特殊ハズレ用図柄決定テーブルを参照し、第０記憶部内の特別図柄乱数値に基づいて、当該変動の停止図柄の停止図柄データを決定し、決定した停止図柄データをメインＲＡＭ１１０ｃ内の停止図柄データ記憶領域に記憶する。

【０４６０】

図７１（ａ）は、特殊ハズレ用図柄決定テーブルを示す図である。特殊ハズレ用図柄決定テーブルには、特別図柄乱数値、特別図柄の種類（特殊ハズレの種類）、停止図柄データ、及び図柄指定コマンドの組が、記憶されている。

【０４６１】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１１－９で決定した停止図柄データと対応する特殊ハズレ用の図柄指定コマンドを生成し、この図柄指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする（Ｓ３１１－１０）。

【０４６２】

ステップＳ３１１－１１において、メインＣＰＵ１１０ａは、通常ハズレ図柄決定処理を行う。この通常ハズレ図柄決定処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＯＭ１１０ｂの通常ハズレ用図柄決定テーブルを参照し、第０記憶部内の特別図柄乱数値に基づいて、当該変動の停止図柄の停止図柄データを決定し、決定した停止図柄データをメインＲＡＭ１１０ｃ内の停止図柄データ記憶領域に記憶する。

【０４６３】

図７１（ｂ）は、通常ハズレ用図柄決定テーブルを示す図である。通常ハズレ用図柄決定テーブルには、特別図柄乱数値、特別図柄の種類（通常ハズレの種類）、停止図柄データ、及び図柄指定コマンドの組が、記憶されている。

【０４６４】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１１－１１で決定した停止図柄データと対応する通常ハズレ用の図柄指定コマンドを生成し、この図柄指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする（Ｓ３１１－１２）。

【０４６５】

図６７において、大当たり判定処理（Ｓ３１１）の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、変動パターン決定処理を行う（Ｓ３１２）。変動パターン決定処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＯＭ１１０ｂの特別図柄の変動パターン決定テーブルを参照し、ステップＳ３１１における大当たり抽選の抽選結果（大当たり、特殊ハズレ、又は通常ハズレ）、本ステップＳ３１２の実行時点における遊技フラグ記憶領域の記憶内容、ステップＳ３１０－５における更新後の保留数（Ｕ１）、ステップＳ３１０－６で第０記憶部に記憶した大当たり乱数値、リーチ判定用乱数値、及び特図変動用乱数値の組み合わせに基づいて、当該変動の変動パターンを決定する。

【０４６６】

特別図柄の変動パターン決定テーブルには、第１特別図柄の変動時に参照するものと第２特別図柄の変動時に参照するものの２種類がある。図７２は、第１特別図柄の変動時に参照する変動パターン決定テーブルを示す図である。図７３は、第２特別図柄の変動時に参照する変動パターン決定テーブルを示す図である。

【０４６７】

特別図柄の変動パターン決定テーブルには、特別図柄の種類（大当たりの種類）、遊技状態、保留数、リーチ判定用乱数値、特図変動用乱数値、特別図柄の変動パターンの種類、変動時間、及び変動開始コマンドの組が記憶されている。

【０４６８】

特別図柄の変動パターン決定テーブルでは、大当たりの抽選の結果が大当たりである場

合は、変動時間の長い変動パターンが選択され易くなっている。これとは逆に、特別図柄の変動パターン決定テーブルでは、大当たり抽選の結果がハズレである場合は、変動時間の短い変動パターンが選択され易くなっている。

【０４６９】

例えば、図７２に示す第１特別図柄の変動パターン決定テーブルにおける特別図柄０１（第１種１０Ｒ当たりＡ）と対応する変動パターンの選択肢には、変動パターン１２、１３、１４、及び１５がある。変動パターン１２の変動時間はＴ１２（例えば、Ｔ１２＝２０００００ｍｓ）である。変動パターン１３の変動時間はＴ１３（Ｔ１３＝３０００００ｍｓ）である。変動パターン１４の変動時間はＴ１４（Ｔ１４＝４０００００ｍｓ）である。変動パターン１５の変動時間はＴ１５（Ｔ１５＝６０００００ｍｓ）である。変動パターン１２、１３、１４、及び１５の選択率の大小関係は、変動パターン１２＜変動パターン１３＜変動パターン１４＜変動パターン１５となっている。

【０４７０】

図７２に示す第１特別図柄の変動パターン決定テーブルにおける特別図柄０２（第１種２Ｒ当たりＢ）と対応する変動パターンの選択肢には、変動パターン２２、２３、２４、及び２５がある。変動パターン２２の変動時間はＴ１２（２００００ｍｓ）である。変動パターン２３の変動時間はＴ１３（３００００ｍｓ）である。変動パターン２４の変動時間はＴ１４（４００００ｍｓ）である。変動パターン２５の変動時間はＴ１５（６００００ｍｓ）である。変動パターン２２、２３、２４、及び２５の選択率の大小関係は、変動パターン２２＜変動パターン２３＜変動パターン２４＜変動パターン２５となっている。

【０４７１】

図７２に示す第１特別図柄の変動パターン決定テーブルにおける特別図柄０３（第１種２Ｒ当たりＣ）と対応する変動パターンの選択肢には、変動パターン３２、３３、３４、及び３５がある。変動パターン３２の変動時間はＴ１２（２００００ｍｓ）である。変動パターン３３の変動時間はＴ１３（３００００ｍｓ）である。変動パターン３４の変動時間はＴ１４（４００００ｍｓ）である。変動パターン３５の変動時間はＴ１５（６００００ｍｓ）である。変動パターン３２、３３、３４、及び３５の選択率の大小関係は、変動パターン３２＜変動パターン３３＜変動パターン３４＜変動パターン３５となっている。

【０４７２】

図７２に示す第１特別図柄の変動パターン決定テーブルにおける特別図柄０９、０Ａ、０Ｂ、０Ｃ（特殊ハズレ）と対応する変動パターンの選択肢には、変動パターン８１、８２、８３、８４がある。変動パターン８１、８２、８３、８４の変動時間は、Ｔ１１（１８０００ｍｓ）である。

【０４７３】

図７２に示す第１特別図柄の変動パターン決定テーブルにおける、特別図柄２０（通常ハズレ）、保留数０～２、リーチなし（リーチ判定用乱数値が「０～６９」）の組み合わせと対応する変動パターンの選択肢には、変動パターン８９がある。変動パターン８９の変動時間はＴ９（例えば、Ｔ９＝６０００ｍｓ）である。

【０４７４】

図７２に示す第１特別図柄の変動パターン決定テーブルにおける、特別図柄２０（通常ハズレ）、保留数０～２、リーチあり（リーチ判定用乱数値が「７０～９９」）の組み合わせと対応する変動パターンの選択肢には、変動パターン９０、９１、９２、９３、９４、及び９５がある。変動パターン９０の変動時間はＴ１０（例えば、Ｔ１０＝１００００ｍｓ）である。変動パターン９１の変動時間は、変動パターン１１のものと同じ長さＴ１１（１８０００ｍｓ）である。変動パターン９２の変動時間は、変動パターン１２のものと同じ長さＴ１２（２００００ｍｓ）である。変動パターン９３の変動時間は、変動パターン１３のものと同じ長さＴ１３（３００００ｍｓ）である。変動パターン９４の変動時間は、変動パターン１４のものと同じ長さＴ１４（４００００ｍｓ）である。変動パターン９５の変動時間は、変動パターン１５のものと同じ長さＴ１５（６００００ｍｓ）である。変動パターン９０、９１、９２、９３、９４、及び９５の選択率の大小関係は、変動

パターン９０＞変動パターン９１＞変動パターン９２＞変動パターン９３＞変動パターン９４＞変動パターン９５となっている。

【０４７５】

ここで、図７２及び図７３の特別図柄の変動パターン決定テーブルと、先に示した事前判定テーブル（図６４）とを比較すると、事前判定テーブルでは、第１特別図柄の変動の保留数（Ｕ１）を参照しなくともテーブル内の該当のデータを探索し得るようになっている。これに対し、変動パターン決定テーブルでは、大当たり抽選の抽選結果がハズレである場合は、第１特別図柄の変動の保留数（Ｕ１）を参照しない限りテーブル内の該当のデータを探索し得ないようになっている。このため、事前判定テーブルでは、リーチ演出後の発展先の演出の種類の判別はできるものの、「通常変動」と「短縮変動」の判別はできないようになっている。

【０４７６】

図６７において、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１２において決定した変動パターンに対応する変動開始コマンドを生成し、この変動開始コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする（Ｓ３１３）。

【０４７７】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、遊技状態フラグ記憶領域の記憶内容に基づいて現時点の遊技状態を求め、求めた遊技状態に対応する遊技状態指定コマンドを生成し、この遊技状態指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする（Ｓ３１４）。

【０４７８】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、特別図柄の変動表示を開始するための処理を行う（Ｓ３１５）。具体的に説明すると、メインＣＰＵ１１０ａは、第１特別図柄表示装置２０又は第２特別図柄表示装置２１に特別図柄の変動表示（ＬＥＤの点滅）を行わせるための変動表示データを所定の処理領域にセットする。所定の処理領域に変動表示データがセットされると、上記ステップＳ９１０でＬＥＤの点灯又は消灯のデータが作成され、作成されたデータがステップＳ９２０の出力制御処理において出力されることで、第１特別図柄表示装置２０又は第２特別図柄表示装置２１の変動表示が行われる。

【０４７９】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、上記ステップＳ３１２において決定した変動パターンに基づいた変動時間を特別図柄時間カウンタにセットする（Ｓ３１６）。特別図柄時間カウンタは上記ステップＳ１１０において４ミリ秒毎に減算処理されていく。

【０４８０】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、特図特電処理データ＝１をセットし（Ｓ３１７）、今回の特別図柄記憶判定処理を終了する。

【０４８１】

ここで、特図特電処理データに１がセットされた場合、この後の特図特電制御処理では、ステップＳ３０２において特別図柄変動処理に処理が移り、特別図柄変動処理が行われる。

【０４８２】

図７４は、特別図柄変動処理（図６６のステップＳ３２０）の詳細を示すフローチャートである。図７４において、メインＣＰＵ１１０ａは、特別図柄の変動時間が経過したか否かを判定する（Ｓ３２０－１）。具体的には、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３１６でセットした特別図柄時間カウンタを参照し、特別図柄時間カウンタのカウント値が０であれは特別図柄の変動時間が経過したと判定し、特別図柄時間カウンタのカウント値が０でなければ特別図柄の変動時間が未だ経過していないと判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、特別図柄の変動時間が経過したと判定した場合（Ｓ３２０－１：Ｙｅｓ）、ステップＳ３２０－２に進み、特別図柄の変動時間が経過していないと判定した場合（Ｓ３２０－１：Ｎｏ）、今回の特別図柄変動処理を終了し、次のサブルーチンを実行する。

【０４８３】

ステップＳ３２０－２において、メインＣＰＵ１１０ａは、特別図柄の変動表示を停止

させるための処理を行う。具体的に説明すると、メインＣＰＵ１１０ａは、上記ステップＳ３１５でセットされた変動表示データをクリアして、上記ステップＳ３１１－２、Ｓ３１１－６、Ｓ３１１－９、又はＳ３１１－１１でセットされた特別図柄を第１特別図柄表示装置２０又は第２特別図柄表示装置２１に停止表示させるための停止図柄データを所定の処理領域にセットする（Ｓ３２０－２）。これにより、第１特別図柄表示装置２０又は第２特別図柄表示装置２１に特別図柄が停止表示される。

【０４８４】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、図柄確定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする（Ｓ３２０－３）。

【０４８５】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、特別図柄時間カウンタに図柄停止時間（０．５秒＝１２５カウンタ）をセットする（Ｓ３２０－４）。特別図柄時間カウンタは上記ステップＳ１１０において４ミリ秒毎に減算処理されていく。

【０４８６】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、特図特電処理データに２をセットし（Ｓ３２０－５）、今回の特別図柄変動処理を終了する。

【０４８７】

ここで、特図特電処理データに２がセットされた場合、この後の特図特電制御処理では、ステップＳ３０２において特別図柄停止処理に処理が移り、特別図柄停止処理が行われる。

【０４８８】

図７５は、特別図柄停止処理（図６６のステップＳ３３０）の詳細を示すフローチャートである。図７５において、メインＣＰＵ１１０ａは、特別図柄の停止時間が経過したか否かを判定する（Ｓ３３０－１）。具体的には、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３２０－４でセットした特別図柄時間カウンタを参照し、特別図柄時間カウンタのカウント値が０であれば特別図柄の停止時間が経過したと判定し、特別図柄時間カウンタのカウント値が０でなければ特別図柄の停止時間が未だ経過していないと判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、特別図柄の停止時間が経過したと判定した場合（Ｓ３３０－１：Ｙｅｓ）、ステップＳ３３０－２に進み、特別図柄の停止時間が経過していないと判定した場合（Ｓ３３０－１：Ｎｏ）、ステップＳ３３０－２３に進む。

【０４８９】

ステップＳ３３０－３において、メインＣＰＵ１１０ａは、停止図柄データ記憶領域内の停止図柄データが大当たりのものであるか否かを判定する。停止図柄データ記憶領域内の停止図柄データが大当たりのものである場合（Ｓ３３０－３：Ｙｅｓ）、ステップＳ３３０－４に進み、大当たりのものでない場合（Ｓ３３０－３：Ｎｏ）、ステップＳ３３０－１１に進む。

【０４９０】

ステップＳ３３０－４において、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技状態フラグ記憶領域に、通常状態の遊技状態フラグをセットする。

【０４９１】

次のステップＳ３３０－５において、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＡＭ１１０ｃの低ベース時短回数（Ｂ）カウンタ及び高ベース時短回数（Ｊ）カウンタをリセットする。次のステップＳ３３０－６において、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＡＭ１１０ｃの変動回数（Ｌ）カウンタをリセットする。

【０４９２】

次のステップＳ３３０－７において、メインＣＰＵ１１０ａは、第１種大当たり遊技準備処理を行う。第１種大当たり遊技準備処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＯＭ１１０ｂの第１種大当たり用特別遊技制御テーブルを参照し、停止図柄データ記憶領域内の停止図柄データに基づいて、参照先とする第１種大当たり用大入賞口開閉制御テーブルを決定する。

【０４９３】
図７６（ａ）は、第１種大当たり用特別遊技制御テーブルを示す図である。図７７（ａ）は、第１種大当たり用大入賞口開閉制御テーブルを示す図である。
【０４９４】
第１種大当たり用特別遊技制御テーブルには、停止図柄データ、オープニング時間、オープニング指定コマンド、第１種大当たり用大入賞口開閉制御テーブルのテーブル番号、エンディング時間、及び図柄指定コマンドの組が、大当たりの種類毎に記憶されている。ここで、第１種１０Ｒ当たりＡ、及び第１種１０Ｒ当たりＦの大入賞口開閉制御テーブルのテーブル番号は「０１」であり、第１種２Ｒ当たりＢ、第１種２Ｒ当たりＣ、及び第１種２Ｒ当たりＧの大入賞口開閉制御テーブルのテーブル番号は「０２」である。各テーブル番号の大入賞口開閉制御テーブルには、各ラウンドの開放時間と閉鎖時間、及び開放する大入賞口の種類を示すデータが記憶されている。
【０４９５】
メインＣＰＵ１１０ａは、大当たりの種類に応じたオープニング指定コマンドを生成し、このオープニング指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする（Ｓ３３０－８）。
【０４９６】
次に、メインＣＰＵ１１０ａは、大当たりの種類に応じた開始インターバル時間を決定し、この開始インターバル時間を特別図柄時間カウンタにセットし（Ｓ３３０－９）、ステップＳ３３０－１０に進む。
【０４９７】
ステップＳ３３０－１０において、メインＣＰＵ１１０ａは、特図特電処理データに３をセットする。その後、ステップＳ３３０－２３に進む。
【０４９８】
ステップＳ３３０－１１において、メインＣＰＵ１１０ａは、停止図柄データ記憶領域内の停止図柄データが小当たりのものであるか否かを判定する。停止図柄データ記憶領域内の停止図柄データが小当たりのものである場合（Ｓ３３０－１１：Ｙｅｓ）、ステップＳ３３０－１２に進み、小当たりのものでない場合（Ｓ３３０－１１：Ｎｏ）、ステップＳ３３０－１６に進む。
【０４９９】
ステップＳ３３０－１２において、メインＣＰＵ１１０ａは、小当たり準備処理を行う。小当たり準備処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＯＭ１１０ｂにおける参照先とする小当たり用大入賞口開閉制御テーブルを決定する。
【０５００】
図７８は、小当たり用大入賞口開閉制御テーブルを示す図である。小当たり用大入賞口開閉制御テーブルには、１ラウンド内における１０回の作動の開放時間と閉鎖時間、及び開放する大入賞口の種類を示すデータが記憶されている。
【０５０１】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３３０－１２において決定した小当たり用大入賞口開閉制御テーブルに基づいて、小当たりのオープニング指定コマンドを生成し、このオープニング指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする（Ｓ３３０－１３）。
【０５０２】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３３０－１２において決定した小当たり用大入賞口開閉制御テーブルに基づいて、小当たりの開始インターバル時間を決定し、この開始インターバル時間を特別図柄時間カウンタにセットし（Ｓ３３０－１４）、ステップＳ３３０－１５に進む。
【０５０３】
次のステップＳ３３０－１５において、メインＣＰＵ１１０ａは、特図特電処理データに４をセットする。その後、ステップＳ３３０－２３に進む。
【０５０４】

ステップＳ３３０－１６において、メインＣＰＵ１１０ａは、停止図柄データ記憶領域内の停止図柄データが特殊ハズレのものであるか否かを判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、停止図柄データ記憶領域内の停止図柄データが特殊ハズレのものである場合（Ｓ３３０－１６：Ｙｅｓ）、ステップＳ３３０－１７に進み、通常ハズレのものである場合（Ｓ３３０－１６：Ｎｏ）、ステップＳ３３０－２１に進む。

【０５０５】

ステップＳ３３０－１７において、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＡＭ１１０ｃの変動回数（Ｌ）カウンタのカウント値（Ｌ）が規定回数である９００回に達したか否かを判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、変動回数（Ｌ）が規定回数に達した場合（Ｓ３３０－１７：Ｙｅｓ）、ステップＳ３３０－１８に進み、変動回数（Ｌ）が規定回数に達していない場合（Ｓ３３０－１７：Ｎｏ）、ステップＳ３３０－２１に進む。

【０５０６】

ステップＳ３３０－１８において、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＡＭ１１０ｃの変動回数（Ｌ）カウンタをリセットする。

【０５０７】

次のステップＳ３３０－１９において、メインＣＰＵ１１０ａは、遊技状態設定処理を行う。この遊技状態設定処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＯＭ１１０ｂの特殊ハズレ図柄停止時設定テーブルを参照し、停止図柄データ及び遊技状態フラグ記憶領域の記憶内容に基づいて、特殊ハズレの図柄停止時の遊技状態を決定する。

【０５０８】

図７９は、特殊ハズレ図柄停止時設定テーブルを示す図である。特殊ハズレ図柄停止時設定テーブルには、停止図柄データ、特殊ハズレ図柄停止前の遊技状態を示すデータ、特殊ハズレ図柄停止時の遊技状態を示すデータ、低ベース時短回数（Ｂ）を示すデータ、及び高ベース時短回数（Ｊ）を示すデータの組が、記憶されている。

【０５０９】

ステップＳ３３０－１９の遊技状態設定処理について具体的に説明すると、メインＣＰＵ１１０ａは、停止図柄データが「０９」の場合、遊技状態フラグ記憶領域の遊技状態フラグが通常状態のものであれば、高ベース時短状態を、特殊ハズレ図柄停止時の遊技状態とし、低ベース時短状態のものであるか高ベース時短状態のものであるならば、特殊ハズレ図柄停止前の遊技状態を、図柄停止後も維持する。

【０５１０】

停止図柄データが「１０」、「１１」、又は「１２」の場合、遊技状態フラグ記憶領域の遊技状態フラグが通常状態のものであれば、低ベース時短状態を、特殊ハズレ図柄停止時の遊技状態とし、低ベース時短状態のものであるか高ベース時短状態のものであるならば、特殊ハズレ図柄停止前の遊技状態を、図柄停止後も維持する。

【０５１１】

停止図柄データが「２０」の場合、遊技状態フラグ記憶領域の遊技状態フラグが通常状態のものであるか低ベース時短状態のものであるかに関わらず、高ベース時短状態を、特殊ハズレ図柄停止時の遊技状態とする。

【０５１２】

次のステップＳ３３０－２０において、メインＣＰＵ１１０ａは、残り回数設定処理を行う。残り回数設定処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＯＭ１１０ｂの特殊ハズレ図柄停止時設定テーブルを参照し、停止図柄データ及び遊技状態フラグ記憶領域の記憶内容に基づいて、特殊ハズレの図柄停止時の低ベース時短回数（Ｂ）及び高ベース時短回数（Ｊ）を決定し、低ベース時短回数（Ｂ）を低ベース時短回数（Ｂ）カウンタにセットし、高ベース時短回数（Ｊ）を高ベース時短回数（Ｊ）カウンタにセットする。

【０５１３】

次のステップＳ３３０－２１において、メインＣＰＵ１１０ａは、低ベース時短回数（Ｂ）、及び高ベース時短回数（Ｊ）を示す回数指定コマンドを生成し、この回数指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。

【０５１４】
次のステップＳ３３０－２２において、メインＣＰＵ１１０ａは、特図特電処理データに０をセットする。その後、ステップＳ３３０－２３に進む。
【０５１５】
ステップＳ３３０－２３において、メインＣＰＵ１１０ａは、遊技状態フラグ記憶領域の記憶内容に基づいて現時点の遊技状態を求め、求めた遊技状態に対応する遊技状態指定コマンドを生成し、この遊技状態指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。その後、今回の特別図柄停止処理を終了する。
【０５１６】
ここで、特図特電処理データに３がセットされた場合、この後の特図特電制御処理では、ステップＳ３０２において大当たり遊技処理に処理が移り、大当たり遊技処理が行われる。特図特電処理データに４がセットされた場合、この後の特図特電制御処理では、ステップＳ３０２において小当たり遊技処理に処理が移り、小当たり遊技処理が行われる。特図特電処理データに０がセットされた場合、この後の特図特電制御処理では、ステップＳ３０２において特別図柄記憶判定処理に処理が移り、特別図柄記憶判定処理が行われる。
【０５１７】
図８０は、大当たり遊技処理（図６６のステップＳ３４０）の詳細を示すフローチャートである。図８０において、メインＣＰＵ１１０ａは、現在オープニング中であるか否かを判定する（Ｓ３４０－１）。具体的には、メインＣＰＵ１１０ａは、ラウンド数（Ｒ）カウンタのカウント値（Ｒ）を参照し、ラウンド数（Ｒ）が０であればオープニング中であると判定し、ラウンド数（Ｒ）が０でなければオープニング中でないと判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、オープニング中である場合（Ｓ３４０－１：Ｙｅｓ）、ステップＳ３４０－２に進み、オープニング中でない場合（Ｓ３４０－１：Ｎｏ）、ステップＳ３４０－６に進む。
【０５１８】
ステップＳ３４０－２において、メインＣＰＵ１１０ａは、開始インターバル時間が経過したか否かを判定する。具体的には、メインＣＰＵ１１０ａは、特別図柄停止処理のステップＳ３３０－９でセットされた特別図柄時間カウンタを参照し、特別図柄時間カウンタのカウント値が０であれば開始インターバル時間が経過したと判定し、特別図柄時間カウンタのカウント値が０でなければ開始インターバル時間が未だ経過していないと判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、開始インターバル時間が経過したと判定した場合（Ｓ３４０－２：Ｙｅｓ）、ステップＳ３４０－３に進み、開始インターバル時間が未だ経過していないと判定した場合（Ｓ３４０－２：Ｎｏ）、今回の大当たり遊技処理を終了する。
【０５１９】
ステップＳ３４０－３において、メインＣＰＵ１１０ａは、大当たり開始設定処理を行う。大当たり開始設定処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、ラウンド数（Ｒ）カウンタのカウント値（Ｒ）を＋１して更新する。ここで、開始インターバル時間が経過した時点では未だ動作が１回も行われておらず、ラウンド数（Ｒ）カウンタのカウント値（Ｒ）は０である。よって、本ステップＳ３４０－３における更新後のラウンド数（Ｒ）は１になる。
【０５２０】
ステップＳ３４０－３の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、大入賞口開放処理を行う（Ｓ３４０－４）。この大入賞口開放処理では、第１大入賞口開閉扉１６ｂを開放するために、第１大入賞口開閉ソレノイド１６ｃを通電させる通電データをセットする。また、メインＣＰＵ１１０ａは、参照先の大入賞口開閉制御テーブルを参照し、現在のラウンド数（Ｒ）における第１大入賞口１６の開放時間を求め、この開放時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。
【０５２１】
ステップＳ３４０－４の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、ラウンド開始コマンド送信判定処理を行う（Ｓ３４０－５）。ラウンド開始コマンド送信判定処理では、メインＣＰ

Ｕ１１０ａは、ラウンド数（Ｒ）カウンタのカウント値（Ｒ）に応じたラウンド開始コマンドを生成し、このラウンド開始コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットし、今回の大当たり遊技処理を終了する。

【０５２２】

ステップＳ３４０－６において、メインＣＰＵ１１０ａは、現在エンディング中であるか否かを判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、エンディング中でない場合（Ｓ３４０－６：Ｎｏ）、ステップＳ３４０－７に進み、エンディング中である場合（Ｓ３４０－６：Ｙｅｓ）、ステップＳ３４０－１８に進む。

【０５２３】

ステップＳ３４０－７において、メインＣＰＵ１１０ａは、大入賞口の閉鎖中であるか否かを判定する。具体的には、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＡＭ１１０ｃの所定領域に通電データ（第１大入賞口開閉ソレノイド１６ｃ又は第２大入賞口開閉ソレノイド１７ｃを通電させる通電データ）がセットされていない場合は、大入賞口の閉鎖中であると判定し、メインＲＡＭ１１０ｃの所定領域に通電データがセットされている場合は、大入賞口の閉鎖中でないと判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、大入賞口の閉鎖中である場合（Ｓ３４０－７：Ｙｅｓ）、ステップＳ３４０－８に進み、大入賞口の閉鎖中でない場合（Ｓ３４０－７：Ｎｏ）、ステップＳ３４０－９に進む。

【０５２４】

ステップＳ３４０－８において、メインＣＰＵ１１０ａは、閉鎖時間が経過したか否かを判定する。ここで、閉鎖時間は、後述するステップＳ３４０－１０において特別遊技タイマカウンタにセットされるものである。メインＣＰＵ１１０ａは、閉鎖時間が経過したと判定した場合（Ｓ３４０－８：Ｙｅｓ）、ステップＳ３４０－４の大入賞口開放処理に進み、大入賞口開放処理とそれに続くラウンド開始コマンド送信判定処理（Ｓ３４０－５）を行い、今回の大当たり遊技処理を終了する。メインＣＰＵ１１０ａは、閉鎖時間が経過していないと判定した場合（Ｓ３４０－８：Ｎｏ）、今回の大当たり遊技処理を終了する。

【０５２５】

ステップＳ３４０－９において、メインＣＰＵ１１０ａは、大入賞口の開放終了条件が成立したか否かを判定する。具体的には、メインＣＰＵ１１０ａは、大入賞口入球数（Ｃ）カウンタのカウント値（Ｃ）が規定個数（９個）に達するか、開放時間が経過した場合、開放終了条件が成立したと判定する。また、メインＣＰＵ１１０ａは、大入賞口入球数（Ｃ）カウンタのカウント値（Ｃ）が規定個数（９個）に達しておらず、且つ、開放時間が経過していない場合、開放終了条件が成立していないと判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、開放終了条件が成立したと判定した場合（Ｓ３４０－９：Ｙｅｓ）、ステップＳ３４０－１０に進み、開放終了条件が成立していないと判定した場合（Ｓ３４０－９：Ｎｏ）、今回の大当たり遊技処理を終了する。

【０５２６】

ステップＳ３４０－１０において、メインＣＰＵ１１０ａは、大入賞口閉鎖処理を行う。大入賞口閉鎖処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、第１大入賞口開閉扉１６ｂを閉鎖するために、第１大入賞口開閉ソレノイド１６ｃを通電させる通電データを停止する。また、メインＣＰＵ１１０ａは、大当たり用大入賞口開閉制御テーブルを参照して、現在のラウンド数（Ｒ）に基づいて、第１大入賞口１６の閉鎖時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。これにより、第１大入賞口１６が閉鎖することになる。

【０５２７】

ステップＳ３４０－１０の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、１回のラウンド遊技が終了したか否かを判定する（Ｓ３４０－１１）。具体的には、メインＣＰＵ１１０ａは、大入賞口入球数（Ｃ）カウンタのカウント値（Ｃ）が規定個数（９個）に達した場合に、１回のラウンド遊技が終了したと判定する。また、メインＣＰＵ１１０ａは、大入賞口入球数（Ｃ）カウンタのカウント値（Ｃ）が規定個数（９個）に達していない場合に、１回のラウンド遊技が終了していないと判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、１回のラウンド遊

技が終了したと判定した場合（Ｓ３４０－１１：Ｙｅｓ）、ステップＳ３４０－１２に進み、１回のラウンド遊技が終了していないと判定した場合（Ｓ３４０－１１：Ｎｏ）、今回の大当たり遊技処理を終了する。

【０５２８】

ステップＳ３４０－１２において、メインＣＰＵ１１０ａは、ラウンドデータ初期設定処理を行う。ラウンドデータ初期設定処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、ラウンド数（Ｒ）カウンタをリセットする。

【０５２９】

ステップＳ３４０－１２の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、ラウンド数（Ｒ）カウンタのカウント値（Ｒ）が最大値（具体的には、大当たり用大入賞口開閉制御テーブルにおける最終ラウンドの数）になったか否かを判定する（Ｓ３４０－１３）。

【０５３０】

ラウンド数（Ｒ）が最大値になっていないと判定した場合（Ｓ３４０－１３：Ｎｏ）、メインＣＰＵ１１０ａは、ラウンド数（Ｒ）カウンタのカウント値（Ｒ）を＋１して更新し（Ｓ３４０－１４）、今回の大当たり遊技処理を終了する。

【０５３１】

ラウンド数（Ｒ）が最大値になったと判定した場合（Ｓ３４０－１３：Ｙｅｓ）、メインＣＰＵ１１０ａは、ラウンド数（Ｒ）カウンタをリセットする（Ｓ３４０－１５）。

【０５３２】

ステップＳ３４０－１５の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、大当たり用大入賞口開閉制御テーブルを参照し、大当たりの種類に応じたエンディング指定コマンドを生成し、このエンディング指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする（Ｓ３４０－１６）。

【０５３３】

ステップＳ３４０－１６の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、大当たりの種類に応じた終了インターバル時間を決定し、この終了インターバル時間を特別遊技タイマカウンタにセットする（Ｓ３４０－１７）。

【０５３４】

メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３４０－１７の実行後、又は、ステップＳ３４０－６においてエンディング中であると判定した場合（Ｓ３４０－６：Ｙｅｓ）、終了インターバル時間が経過したか否かを判定する（Ｓ３４０－１８）。具体的には、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３４０－１７でセットした特別遊技タイマカウンタを参照し、特別遊技タイマカウンタのカウント値が０であれば終了インターバル時間が経過したと判定し、特別遊技タイマカウンタのカウント値が０でなければ終了インターバル時間が未だ経過していないと判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、終了インターバル時間が未だ経過していないと判定した場合（Ｓ３４０－１８：Ｎｏ）、今回の大当たり遊技処理を終了する。

【０５３５】

メインＣＰＵ１１０ａは、終了インターバル時間が経過したと判定した場合（Ｓ３４０－１８：Ｙｅｓ）、特図特電処理データに５をセットし（Ｓ３４０－１９）、今回の大当たり遊技処理を終了する。

【０５３６】

ここで、特図特電処理データに５がセットされた場合、この後の特図特電制御処理では、ステップＳ３０２において大当たり遊技終了処理に処理が移り、大当たり遊技終了処理が行われる。

【０５３７】

図８１は、小当たり遊技処理（図６６のステップＳ３５０）の詳細を示すフローチャートである。図８１において、メインＣＰＵ１１０ａは、現在オープニング中であるか否かを判定する（Ｓ３５０－１）。メインＣＰＵ１１０ａは、オープニング中である場合（Ｓ３５０－１：Ｙｅｓ）、ステップＳ３５０－２に進み、オープニング中でない場合（Ｓ３

５０－１：Ｎｏ）、ステップＳ３５０－５に進む。
【０５３８】
ステップＳ３５０－２において、メインＣＰＵ１１０ａは、開始インターバル時間を経過したか否かを判定する。具体的には、メインＣＰＵ１１０ａは、特別図柄停止処理のステップＳ３３０－１４でセットされた特別図柄時間カウンタを参照し、特別図柄時間カウンタのカウント値が０であれば開始インターバル時間が経過したと判定し、特別図柄時間カウンタのカウント値が０でなければ開始インターバル時間が未だ経過していないと判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、開始インターバル時間が経過したと判定した場合（Ｓ３５０－２：Ｙｅｓ）、ステップＳ３５０－３に進み、開始インターバル時間が未だ経過していないと判定した場合（Ｓ３５０－２：Ｎｏ）、今回の小当たり遊技処理を終了する。
【０５３９】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３５０－３において、大入賞口開放処理を行う。この大入賞口開放処理では、まず、メインＲＡＭ１１０ｃ特電作動番号（Ｋ）カウンタのカウント値（Ｋ）を＋１して更新する。そして、第２大入賞口開閉扉１７ｂを開放するために、第２大入賞口開閉ソレノイド１７ｃを通電させる通電データをセットする。また、メインＣＰＵ１１０ａは、小当たり用大入賞口開閉制御テーブルを参照し、現在の特電作動番号（Ｋ）における第２大入賞口１７の開放時間を求め、この開放時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。
【０５４０】
メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ３５０－４において、特定入賞口開閉制御処理を行う。この特定入賞口開閉制御処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＯＭ１１０ｂの小当たり遊技用特定領域開閉制御テーブルに基づいて、特定領域開閉ソレノイド１８ｄの通電制御を行う。
【０５４１】
図８２は、小当たり遊技用特定領域開閉制御テーブルを示す図である。小当たり遊技用特定領域開閉制御テーブルには、第２大入賞口１７開放からの経過時間を示すデータ、特定領域１９Ｂの開放時間を示すデータ、及び特定領域１９Ｂの閉鎖時間を示すデータの組が、記憶されている。
【０５４２】
ステップＳ３５０－５において、メインＣＰＵ１１０ａは、特定領域入賞フラグがセットされているかを判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、特定領域入賞フラグがセットされている場合（Ｓ３５０－５：Ｙｅｓ）、ステップＳ３５１に進み、特定領域入賞フラグがセットされていない場合（Ｓ３５０－５：Ｎｏ）、ステップＳ３５０－６に進む。
【０５４３】
ステップＳ３５１において、メインＣＰＵ１１０ａは、第２種大当たり遊技移行処理を行う。第２種大当たり遊技移行処理の詳細は、後述する。
【０５４４】
ステップＳ３５０－６において、メインＣＰＵ１１０ａは、現在エンディング中であるか否かを判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、エンディング中である場合（Ｓ３５０－６：Ｙｅｓ）、ステップＳ３５０－１４に進み、エンディング中でない場合（Ｓ３５０－６：Ｎｏ）、ステップＳ３５０－７に進む。
【０５４５】
ステップＳ３５０－７において、メインＣＰＵ１１０ａは、第２大入賞口１７が開放中であるか否かを判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、第２大入賞口１７が開放中でない場合（Ｓ３５０－７：Ｎｏ）、ステップＳ３５０－８に進み、第２大入賞口１７が開放中である場合（Ｓ３５０－７：Ｙｅｓ）、ステップＳ３５０－９に進む。
【０５４６】
ステップＳ３５０－８において、メインＣＰＵ１１０ａは、閉鎖時間が経過したか否かを判定する。ここで、閉鎖時間は、後述するステップＳ３５０－１０において特別遊技タイマカウンタにセットされるものである。メインＣＰＵ１１０ａは、閉鎖時間が経過した

と判定した場合（Ｓ３５０－８：Ｙｅｓ）、ステップＳ３５０－３の大入賞口開放処理に進み、大入賞口開放処理とそれに続く特定入賞口開閉制御処理（Ｓ３５０－４）を行い、今回の大当たり遊技処理を終了する。メインＣＰＵ１１０ａは、閉鎖時間が経過していないと判定した場合（Ｓ３５０－８：Ｎｏ）、今回の大当たり遊技処理を終了する。

【０５４７】

ステップＳ３５０－９において、メインＣＰＵ１１０ａは、大入賞口の開放終了条件が成立したか否かを判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、開放終了条件が成立したと判定した場合（Ｓ３５０－９：Ｙｅｓ）、ステップＳ３５０－１０に進み、開放終了条件が成立していないと判定した場合（Ｓ３５０－９：Ｎｏ）、今回の小当たり遊技処理を終了する。

【０５４８】

ステップＳ３５０－１０において、メインＣＰＵ１１０ａは、大入賞口閉鎖処理を行う。第２大入賞口開閉扉１７ｂを閉鎖するために、第２大入賞口開閉ソレノイド１７ｃを通電させる通電データを停止する。また、メインＣＰＵ１１０ａは、小当たり用大入賞口開閉制御テーブルを参照して、現在の特電作動番号（Ｋ）に基づいて、第２大入賞口１７の閉鎖時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。これにより、第２大入賞口１７が閉鎖することになる。

【０５４９】

ステップＳ３５０－１１において、メインＣＰＵ１１０ａは、小当たり遊技終了条件が成立したか否かを判定する。具体的には、メインＣＰＵ１１０ａは、特電作動番号（Ｋ）が、最大値（小当たり用大入賞口開閉制御テーブルにおける最終の作動の数）になった場合、小当たり遊技終了条件が成立したと判定する。特電作動番号（Ｋ）が、最大値になっていない場合、小当たり遊技終了条件が成立していないと判定する。

【０５５０】

ステップＳ３５０－１２において、メインＣＰＵ１１０ａは、小当たり遊技終了処理を行う。小当たり遊技終了処理では、特電作動番号（Ｋ）カウンタをリセットする。

【０５５１】

ステップＳ３５０－１３において、メインＣＰＵ１１０ａは、エンディング処理を行う。このエンディング処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、特図停止データに基づいて、小当たりのエンディング指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットし、小当たりの終了インターバル時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。

【０５５２】

ステップＳ３５０－１４において、メインＣＰＵ１１０ａは、終了インターバル時間が経過したか否かを判定する。具体的には、メインＣＰＵ１１０ａは、上記ステップＳ３５０－１０でセットした特別遊技タイマカウンタを参照し、特別遊技タイマカウンタのカウント値が０であれば終了インターバル時間が経過したと判定し、特別遊技タイマカウンタのカウント値が０でなければ終了インターバル時間が経過していないと判定する。

【０５５３】

メインＣＰＵ１１０ａは、終了インターバル時間が経過していないと判定した場合（Ｓ３５０－１４：Ｎｏ）、今回の小当たり遊技処理を終了する。

【０５５４】

メインＣＰＵ１１０ａは、終了インターバル時間が経過したと判定した場合（Ｓ３５０－１４：Ｙｅｓ）、特図特電処理データに０をセットし（Ｓ３５０－１５）、今回の小当たり遊技処理を終了する。

【０５５５】

ここで、特図特電処理データに０がセットされた場合、この後の特図特電制御処理では、ステップＳ３０２において特別図柄記憶判定処理に処理が移り、特別図柄記憶判定処理が行われる。

【０５５６】

図８３は、第２種大当たり遊技移行処理（図８１のステップＳ３５１）の詳細を示すフ

ローチャートである。図８３において、メインＣＰＵ１１０ａは、現在エンディング中であるか否かを判定する（Ｓ３５１－１）。メインＣＰＵ１１０ａは、エンディング中でない場合（Ｓ３５１－１：Ｎｏ）、ステップＳ３５１－２に進み、エンディング中である場合（Ｓ３５１－１：Ｙｅｓ）、ステップＳ３５１－６に進む。

【０５５７】

ステップＳ３５１－２において、メインＣＰＵ１１０ａは、第２大入賞口１７が開放中であるか否かを判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、第２大入賞口１７が開放中である場合（Ｓ３５１－２：Ｙｅｓ）、ステップＳ３５１－３に進み、第２大入賞口１７が開放中でない場合（Ｓ３５１－２：Ｎｏ）、ステップＳ３５１－４に進む。

【０５５８】

ステップＳ３５１－３において、メインＣＰＵ１１０ａは、第２大入賞口１７を閉鎖するために、第２大入賞口開閉ソレノイド１９ｂの通電停止データをセットする。

【０５５９】

ステップＳ３５１－４において、メインＣＰＵ１１０ａは、小当たり遊技終了処理を行う。小当たり遊技終了処理では、特電作動番号（Ｋ）カウンタをリセットする。

【０５６０】

ステップＳ３５１－５において、メインＣＰＵ１１０ａは、エンディング処理を行う。このエンディング処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、特図停止データに基づいて、小当たりのエンディング指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットし、小当たりの終了インターバル時間を特別遊技タイマカウンタにセットする。

【０５６１】

ステップＳ３５１－６において、メインＣＰＵ１１０ａは、終了インターバル時間が経過したか否かを判定する。

【０５６２】

メインＣＰＵ１１０ａは、終了インターバル時間が経過したと判定した場合（Ｓ３５１－６：Ｙｅｓ）、ステップＳ３５１－７に進み、終了インターバル時間が経過していないと判定した場合（Ｓ３５１－６：Ｎｏ）、今回の第２種大当たり遊技移行処理を終了する。

【０５６３】

ステップＳ３５１－７において、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＡＭ１１０ｃの特定領域入賞フラグ記憶領域の特定領域入賞フラグをクリアする。

【０５６４】

ステップＳ３５１－８において、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技状態フラグ記憶領域に、通常状態の遊技状態フラグをセットする。

【０５６５】

次のステップＳ３５１－９において、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＡＭ１１０ｃの低ベース時短回数（Ｂ）カウンタ及び高ベース時短回数（Ｊ）カウンタをリセットする。次のステップＳ３５１－１０において、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＡＭ１１０ｃの変動回数（Ｌ）カウンタをリセットする。

【０５６６】

次のステップＳ３５１－１１において、メインＣＰＵ１１０ａは、第２種大当たり遊技準備処理を行う。第２種大当たり遊技準備処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＯＭ１１０ｂの特別遊技制御テーブルを参照し、停止図柄データ記憶領域内の停止図柄データに基づいて、参照先とする第２種大当たり用大入賞口開閉制御テーブルを決定し、ラウンド数（Ｒ）カウンタのカウント値（Ｒ）に１をセットする。

【０５６７】

図７６（ｂ）は、第２種大当たり用特別遊技制御テーブルを示す図である。図７７（ｂ）は、第２種大当たり用大入賞口開閉制御テーブルを示す図である。

【０５６８】

第２種大当たり用特別遊技制御テーブルには、停止図柄データ、大入賞口開閉制御テー

ブルのテーブル番号、エンディング時間、及び図柄指定コマンドの組が、大当たりの種類毎に記憶されている。ここで、第２種実質９Ｒ当たりＨ、第２種実質２Ｒ当たりＪのテーブル番号は「０３」であり、第２種実質２Ｒ当たりＩの大入賞口開閉制御テーブルのテーブル番号は「０４」である。各テーブル番号の大入賞口開閉制御テーブルには、各ラウンドの開放時間と閉鎖時間、及び開放する大入賞口の種類を示すデータが記憶されている。

【０５６９】

ここで、第２種大当たり遊技準備処理において、ラウンド数（Ｒ）カウンタのカウント値（Ｒ）に１をセットするのは、第２種大当たりは、小当たり遊技中に特定領域１９Ｂに進入したことを契機として実行されるものであり、小当たり遊技は第２種大当たりの１回目のラウンド遊技とみなされるからである。

【０５７０】

ステップＳ３５１－１５において、メインＣＰＵ１１０ａは、特図特電処理データに３をセットし、今回の第２種大当たり遊技移行処理を終了する。

【０５７１】

ここで、特図特電処理データに３がセットされた場合、この後の特図特電制御処理では、ステップＳ３０２において大当たり遊技処理に処理が移り、大当たり遊技処理が行われる。

【０５７２】

図８４は、大当たり遊技終了処理（図６６のステップＳ３６０）の詳細を示すフローチャートである。図８４において、メインＣＰＵ１１０ａは、停止図柄データ記憶領域にセットしていた停止図柄データ、及び遊技状態バッファにセットしていた遊技状態情報をロードする（Ｓ３６０－１）。

【０５７３】

ステップＳ３６０－１の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、遊技状態設定処理を行う（Ｓ３６０－２）。この遊技状態設定処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＯＭ１１０ｂの特別遊技終了時設定テーブルを参照し、ステップＳ３６０－１においてロードした停止図柄データ及び遊技状態フラグ記憶領域の記憶内容に基づいて、特別遊技の終了時の遊技状態を決定する。

【０５７４】

図８５は、特別遊技終了時設定テーブルを示す図である。特別遊技終了時設定テーブルには、停止図柄データ、遊技状態バッファにセットしていた遊技状態情報、特別遊技終了時の遊技状態を示すデータ、低ベース時短回数（Ｂ）を示すデータ、及び高ベース時短回数（Ｊ）を示すデータの組が、記憶されている。

【０５７５】

ここで、図１３の遊技フローに示したように、本実施形態では、高ベース時短状態の間は、右打ちで遊技を行うから、高ベース時短状態において、第１始動口１４が始動入賞して第１特別図柄表示装置２０が変動し、第１特別図柄の抽選で大当たりになることは、ほぼ起こり得ない。しかし、稀なケースではあるが、通常状態の間に、第１特別図柄の保留を１つ以上残して、第１種２Ｒ当たりＣや特殊ハズレａになり、高ベース時短状態になった後に、第１特別図柄の保留と対応する変動において大当たりになることがある。このため、特別遊技終了時設定テーブルでは、第１特別図柄表示装置２０と対応する停止図柄データ「０１」、「０２」、「０３」についても、遊技状態バッファの遊技状態情報が０２Ｈ（高ベース時短状態）である場合の移行先の遊技状態を示すデータが記憶されている。

【０５７６】

また、通常状態や低ベース時短状態の間は、左打ちで遊技を行うから、通常状態や低ベース時短状態において、第２始動口１５が始動入賞して第２特別図柄表示装置２１が変動し、第２特別図柄の抽選で大当たりになることは、ほぼ起こり得ない。しかし、通常状態や低ベース時短状態の間は、可動片１５ｂの開放時間が極めて短いというだけであり、第２始動口１５を始動入賞させること自体は可能であり、通常状態や低ベース時短状態において、第２特別図柄の変動で大当たりになることはあり得る。このため、特別遊技終了時

設定テーブルでは、第２特別図柄表示装置２１と対応する停止図柄データ「０４」、「０５」、「０６」、「０７」、「０８」についても、遊技状態バッファの遊技状態情報が００Ｈ（通常状態）である場合と０１Ｈ（低ベース時短状態）である場合の移行先の遊技状態を示すデータが記憶されている。

【０５７７】

ステップＳ３６０－２の遊技状態設定処理について具体的に説明すると、メインＣＰＵ１１０ａは、停止図柄データが「０１」の場合、遊技状態バッファの遊技状態情報が００Ｈ（通常状態）ならば、通常状態を特別遊技終了時の遊技状態とし、遊技状態バッファの遊技状態情報が０１Ｈ（低ベース時短状態）又は０２Ｈ（高ベース時短状態）ならば、低ベース時短状態を特別遊技終了時の遊技状態とする。

【０５７８】

また、停止図柄データが「０２」の場合、遊技状態バッファの遊技状態情報が００Ｈ（通常状態）、０１Ｈ（低ベース時短状態）、及び０２Ｈ（高ベース時短状態）の何れであっても、通常状態を特別遊技終了時の遊技状態とする。

【０５７９】

また、停止図柄データが「０３」の場合、遊技状態バッファの遊技状態情報が００Ｈ（通常状態）ならば、高ベース時短状態を特別遊技終了時の遊技状態とし、遊技状態バッファの遊技状態情報が０１Ｈ（低ベース時短状態）又は０２Ｈ（高ベース時短状態）ならば、低ベース時短状態を特別遊技終了時の遊技状態とする。

【０５８０】

また、停止図柄データが「０４」、「０５」、「０６」、又は「０７」の場合、遊技状態バッファの遊技状態情報が００Ｈ（通常状態）、０１Ｈ（低ベース時短状態）、及び０２Ｈ（高ベース時短状態）の何れであっても、高ベース時短状態を特別遊技終了時の遊技状態とする。

【０５８１】

また、停止図柄データが「０８」の場合、遊技状態バッファの遊技状態情報が００Ｈ（通常状態）ならば、高ベース時短状態を特別遊技終了時の遊技状態とし、遊技状態バッファの遊技状態情報が０１Ｈ（低ベース時短状態）又は０２Ｈ（高ベース時短状態）ならば、通常状態を特別遊技終了時の遊技状態とする。

【０５８２】

ステップＳ３６０－２の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、残り回数設定処理を行う（Ｓ３６０－３）。残り回数設定処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＯＭ１１０ｂの特別遊技終了時設定テーブルを参照し、ステップＳ３６０－１においてロードした停止図柄データ及び遊技状態フラグ記憶領域の記憶内容に基づいて、特別遊技の終了時の低ベース時短回数（Ｂ）及び高ベース時短回数（Ｊ）を決定し、低ベース時短回数（Ｂ）を低ベース時短回数（Ｂ）カウンタにセットし、高ベース時短回数（Ｊ）を高ベース時短回数（Ｊ）カウンタにセットする。

【０５８３】

ステップＳ３６０－３の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、遊技状態フラグ記憶領域の記憶内容に基づいて現時点の遊技状態を求め、現時点の遊技状態に対応する遊技状態指定コマンドを生成し、この遊技状態指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする（Ｓ３６０－４）。

【０５８４】

ステップＳ３６０－４の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、特図特電処理データに０をセットし（Ｓ３６０－５）、大当たり遊技終了処理を終了する。

【０５８５】

ここで、特図特電処理データに０がセットされた場合、この後の特図特電制御処理では、ステップＳ３０２において特別図柄記憶判定処理に処理が移り、特別図柄記憶判定処理が行われる。

【０５８６】

図８６は、普図普電制御処理（図２５のステップＳ４００）の詳細を示すフローチャートである。図８６において、メインＣＰＵ１１０ａは、普図普電処理データをロードする（Ｓ４０１）。次のステップＳ４０２において、メインＣＰＵ１１０ａは、このロードした特図特電処理データから分岐アドレスを参照し、普図普電処理データ＝０であれば普通図柄変動処理（ステップＳ４１０）に処理を移し、普図普電処理データ＝１であれば補助遊技処理（ステップＳ４２０）に処理を移す。

【０５８７】

図８７は、普通図柄変動処理（図８６のステップＳ４１０）の詳細を示すフローチャートである。図８７において、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ４１０－１において、普通図柄の変動表示中であるか否かを判定する。より具体的に説明すると、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＡＭ１１０ｃ内の普通図柄時間カウンタを参照し、普通図柄時間カウンタのカウント値が０でなければ普通図柄の変動表示中であると判定し、普通図柄時間カウンタのカウント値が０であれば普通図柄の変動表示中でないと判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、普通図柄の変動表示中でない場合（Ｓ４１０－１：Ｎｏ）、ステップＳ４１０－２に進み、普通図柄の変動表示中である場合（Ｓ４１０－１：Ｙｅｓ）、ステップＳ４１０－１２に進む。

【０５８８】

ステップＳ４１０－２において、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＡＭ１１０ｃの普通図柄保留数（Ｇ）記憶領域のカウント値（Ｇ）が１以上であるか否かを判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、普通図柄保留数（Ｇ）が１以上である場合（Ｓ４１０－２：Ｙｅｓ）、ステップＳ４１０－３に進み、普通図柄保留数（Ｇ）が１以上でない場合（Ｓ４１０－２：Ｎｏ）、今回の普通図柄変動処理を終了する。

【０５８９】

ステップＳ４１０－３において、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＡＭ１１０ｃの普通図柄保留数（Ｇ）カウンタのカウント値（Ｇ）を－１して更新する。

【０５９０】

ステップＳ４１０－４において、メインＣＰＵ１１０ａは、記憶領域シフト処理を行う。この記憶領域シフト処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＡＭ１１０ｃの普通図柄保留記憶領域の第２～第４記憶部内のデータを各々の１つ前の記憶部にシフトさせ、普通図柄保留記憶領域の第１記憶部内のデータを第０記憶部に書き込む。この第０記憶部へのデータの書き込みにより、それまで第０記憶部に記憶されていた乱数値（普通図柄乱数値）は消去される。

【０５９１】

ステップＳ４１０－４の実行後、メインＣＰＵ１１０ａは、普通図柄の当たり判定処理を行う（Ｓ４１０－５）。当たり判定処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＡＭ１１０ｃの普通図柄抽選判定テーブルを参照し、現在の遊技状態と、ステップＳ４１０－４で第０記憶部に記憶した普通図柄乱数値とに基づいて、普通図柄抽選の抽選結果（当たり又はハズレ）を決定する。

【０５９２】

図６９（ｃ）は、普通図柄抽選判定テーブルを示す図である。普通図柄抽選判定テーブルには、普通図柄乱数値と普通図柄抽選の抽選結果（当たり又はハズレ）の組が、通常状態のときに参照するもの、低ベース時短状態のときに参照するもの、及び高ベース時短状態のときに参照するものに分けて、記憶されている。

【０５９３】

この普通図柄抽選判定テーブルでは、通常状態における当たりの普通図柄判定用乱数値、低ベース時短状態における当たりの普通図柄判定用乱数値、及び高ベース時短状態における当たりの普通図柄判定用乱数値は、共通で６５５３５個（０～６５５３４）となっている。普通図柄判定用乱数値の乱数範囲は０～６５５３５である。よって、通常状態のときの当たりの当選確率、低ベース時短状態のときの当たりの当選確率、及び高ベース時短状態のときの当たりの当選確率は、６５５３５／６５５３６＝１／１．０００００２である

。
【０５９４】
ステップＳ４１０－６において、メインＣＰＵ１１０ａは、普通図柄決定処理を行う。普通図柄決定処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、当たり判定の結果に応じた停止普通図柄データを決定し、決定した停止普通図柄データをメインＲＡＭ１１０ｃ内の停止普通図柄データ記憶領域にセットする。
【０５９５】
次に、メインＣＰＵ１１０ａは、上記ステップＳ４１０－６において決定した停止普通図柄データと対応する普通図柄指定コマンドを生成し、この普通図柄指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする（Ｓ４１０－７）。
【０５９６】
ステップＳ４１０－８において、メインＣＰＵ１１０ａは、普通図柄の変動パターン決定処理を行う。普通図柄の変動パターン決定処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＯＭ１１０ｂの普通図柄の変動パターン決定テーブルを参照し、現在の遊技状態と、ステップＳ４１０－４で第０記憶部に記憶した普通図柄乱数値とに基づいて、普通図柄の変動パターンを決定する。
【０５９７】
図８８は、普通図柄の変動パターン決定テーブルを示す図である。普通図柄の変動パターン決定テーブルには、遊技状態、普通図柄の変動パターンの種類、普通図柄の変動時間、及び普通図柄の変動開始コマンドの組が記憶されている。
【０５９８】
ステップＳ４１０－９において、メインＣＰＵ１１０ａは、上記ステップＳ４１０－８で決定した普通図柄の変動パターンに対応する普通図柄の変動開始コマンドを生成し、この普通図柄の変動開始コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。
【０５９９】
次に、メインＣＰＵ１１０ａは、普通図柄の変動表示を開始するための処理を行う（Ｓ４１０－１０）。具体的に説明すると、メインＣＰＵ１１０ａは、普通図柄表示装置２２に普通図柄の変動表示（ＬＥＤの点滅）を行わせるための普通図柄変動表示データを所定の処理領域にセットする。所定の処理領域に普通図柄変動表示データがセットされると、上記ステップＳ９１０でＬＥＤの点灯又は消灯のデータが作成され、作成されたデータがステップＳ９２０の出力制御処理において出力されることで、普通図柄表示装置２２の変動表示が行われる。
【０６００】
ステップＳ４１０－１１において、メインＣＰＵ１１０ａは、上記ステップＳ４１０－８で決定した普通図柄の変動パターンに基づいた変動時間を普通図柄時間カウンタにセットし、今回の普通図柄変動処理を終了する。普通図柄時間カウンタは上記ステップＳ１１０において４ミリ秒毎に減算処理されていく。
【０６０１】
ステップＳ４１０－１２において、メインＣＰＵ１１０ａは、普通図柄の変動時間が経過したか否かを判定する。具体的には、メインＣＰＵ１１０ａは、ステップＳ４１０－１１でセットした普通図柄時間カウンタを参照し、普通図柄時間カウンタのカウント値が０であれは普通図柄の変動時間が経過したと判定し、普通図柄時間カウンタのカウント値が０でなければ普通図柄の変動時間が未だ経過していないと判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、普通図柄の変動時間が経過したと判定した場合（Ｓ４１０－１２：Ｙｅｓ）、ステップＳ４１０－１３に進み、普通図柄の変動時間が経過していないと判定した場合（Ｓ４１０－１２：Ｎｏ）、今回の普通図柄変動処理を終了する。
【０６０２】
ステップＳ４１０－１３において、メインＣＰＵ１１０ａは、普通図柄の変動表示を停止させるための処理を行う。具体的に説明すると、メインＣＰＵ１１０ａは、上記ステップＳ４１０－１０でセットされた普通図柄変動表示データをクリアして、上記ステップＳ

４１０－６でセットされた停止普通図柄データの普通図柄を停止表示させるための停止普通図柄データを所定の処理領域にセットする。これにより、普通図柄表示装置２２の普通図柄が停止表示される。

【０６０３】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、普通図柄確定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする（Ｓ４１０－１４）。

【０６０４】

ステップＳ４１０－１５において、メインＣＰＵ１１０ａは、停止普通図柄データが当たりのものであるか否かを判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、停止普通図柄データが当たりのものである場合（Ｓ４１０－１５：Ｙｅｓ）、ステップＳ４１０－１６に進み、ハズレのものである場合（Ｓ４１０－１５：Ｎｏ）、今回の普通図柄変動処理を終了する。

【０６０５】

ステップＳ４１０－１６において、メインＣＰＵ１１０ａは、開放準備処理を行う。開放準備処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＯＭ１１０ｂの補助遊技制御テーブルを参照し、現在の遊技状態に基づいて、参照先の補助遊技用可動片開放制御テーブルを決定する。

【０６０６】

図８９は、補助遊技制御テーブルを示す図である。図９０は、補助遊技用可動片開放制御テーブルを示す図である。補助遊技制御テーブルには、オープニング時間、オープニング指定コマンド、補助遊技用可動片開放制御テーブルのテーブル番号、及び図柄指定コマンドの組が、遊技状態の種類毎に記憶されている。ここで、通常状態の補助遊技用可動片開放制御テーブルのテーブル番号は、「１１」であり、低ベース時短状態の補助遊技用可動片開放制御テーブルのテーブル番号は、「１２」であり、高ベース時短状態の補助遊技用可動片開放制御テーブルのテーブル番号は、「１３」である。各テーブル番号の補助遊技用可動片開放制御テーブルには、可動片１５ｂの開放時間を示すデータと、可動片１５ｂの閉鎖時間を示すデータが記憶されている。

【０６０７】

通常状態と対応するテーブル番号「１１」の補助遊技用可動片開放制御テーブルでは、開放時間が０．１秒となっている。これに対し、低ベース時短状態と対応するテーブル番号「１２」の補助遊技用可動片開放制御テーブルでは、開放時間が０．１１秒となっている。低ベース時短状態の可動片１５ｂの開放時間は、通常状態の可動片１５ｂの開放時間よりも０．０１秒長いだけである。この意味において、低ベース時短状態は、補助遊技に関わる有利度が通常状態よりも僅かに高い微時短状態といえる。

【０６０８】

また、高ベース時短状態と対応するテーブル番号「１３」の補助遊技用可動片開放制御テーブルでは、開放時間が６秒となっている。高ベース時短状態の可動片１５ｂの開放時間は、通常状態及び低ベース時短状態の可動片１５ｂの開放時間よりも５秒以上長い。この意味において、高ベース時短状態は、補助遊技に関わる有利度が通常状態及び低ベース時短状態よりも十分に高い時短状態といえる。

【０６０９】

メインＣＰＵ１１０ａは、補助遊技のオープニング指定コマンドを生成し、このオープニング指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする（Ｓ４１０－１７）。

【０６１０】

次に、メインＣＰＵ１１０ａは、開始インターバル時間を決定し、この開始インターバル時間を特別図柄時間カウンタにセットし（Ｓ４１０－１８）、ステップＳ４１０－１９に進む。

【０６１１】

ステップＳ４１０－１９において、メインＣＰＵ１１０ａは、普図普電処理データに１をセットし、今回の普通図柄変動処理を終了する。

【０６１２】

ここで、普図普電処理データに１をセットされた場合、この後の普図普電制御処理では、ステップＳ４０２において補助遊技処理に処理が移り、補助遊技処理が行われる。

【０６１３】

図９１は、補助遊技処理（図８６のステップＳ４２０）の詳細を示すフローチャートである。図９１において、メインＣＰＵ１１０ａは、現在オープニング中であるか否かを判定する（Ｓ４２０－１）。メインＣＰＵ１１０ａは、オープニング中である場合（Ｓ４２０－１：Ｙｅｓ）、ステップＳ４２０－２に進み、オープニング中でない場合（Ｓ４２０－１：Ｎｏ）、ステップＳ４２０－５に進む。

【０６１４】

ステップＳ４２０－２において、メインＣＰＵ１１０ａは、開始インターバル時間が経過したか否かを判定する。具体的には、メインＣＰＵ１１０ａは、普通図柄変動処理のステップＳ４１０－１８でセットされた普通図柄時間カウンタを参照し、普通図柄時間カウンタのカウント値が０であれば開始インターバル時間が経過したと判定し、普通図柄時間カウンタのカウント値が０でなければ開始インターバル時間が未だ経過していないと判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、開始インターバル時間が経過した場合（Ｓ４２０－２：Ｙｅｓ）、ステップＳ４２０－３に進み、開始インターバル時間が経過していない場合（Ｓ４２０－２：Ｎｏ）、今回の補助遊技処理を終了する。

【０６１５】

ステップＳ４２０－３において、補助遊技開始処理を行う。補助遊技開始処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＡＭ１１０ｃの開放回数（Ｓ）カウンタのカウント値（Ｓ）に＋１して更新する。

【０６１６】

ステップＳ４２０－４において、可動片開放処理を行う。可動片開放処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、第２始動口１５の可動片１５ｂを開放するために、第２始動口１５開閉ソレノイド１４ｂを通電させる通電データをセットする。

【０６１７】

ステップＳ４２０－５において、メインＣＰＵ１１０ａは、可動片１５ｂが開放中であるか否かを判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、可動片１５ｂが開放中である場合（Ｓ４２０－５：Ｙｅｓ）、ステップＳ４２０－６に進み、可動片１５ｂが開放中でない場合（Ｓ４２０－５：Ｎｏ）、ステップＳ４２０－８に進む。

【０６１８】

ステップＳ４２０－６において、メインＣＰＵ１１０ａは、第２始動口１５の開放終了条件が成立したか否かを判定する。具体的には、メインＣＰＵ１１０ａは、開放時間が経過した場合、開放終了条件が成立したと判定する。開放時間が経過していない場合、開放終了条件が成立していないと判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、開放終了条件が成立したと判定した場合（Ｓ４２０－６：Ｙｅｓ）、ステップＳ４２０－７に進み、開放終了条件が成立していないと判定した場合（Ｓ４２０－６：Ｎｏ）、今回の補助遊技処理を終了する。

【０６１９】

ステップＳ４２０－７において、メインＣＰＵ１１０ａは、可動片閉鎖処理を行う。可動片閉鎖処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、第２始動口１５の可動片１５ｂを閉鎖状態に変換するために、第２始動口１５開閉ソレノイド１４ｂを通電させる通電データを停止する。また、メインＣＰＵ１１０ａは、補助遊技用可動片開放制御テーブルを参照して、現在の開放回数（Ｓ）に基づいて、第２始動口１５の閉鎖時間を補助遊技タイマカウンタにセットする。これより、第２始動口１５が閉鎖することになる。ステップＳ４２０－７の実行後、今回の補助遊技処理を終了する。

【０６２０】

ステップＳ４２０－８において、メインＣＰＵ１１０ａは、可動片１５ｂが閉鎖中であるか否かを判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、可動片１５ｂが閉鎖中である場合（Ｓ４２０－８：Ｙｅｓ）、ステップＳ４２０－９に進み、可動片１５ｂが閉鎖中でない場合（

Ｓ４２０－８：Ｎｏ）、今回の補助遊技処理を終了する。
【０６２１】
ステップＳ４２０－９において、メインＣＰＵ１１０ａは、第２始動口１５の閉鎖時間が経過したか否かを判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、第２始動口１５の閉鎖時間が経過したと判定した場合（Ｓ４２０－９：Ｙｅｓ）、ステップＳ４２０－１０に進み、第２始動口１５の閉鎖時間が経過していないと判定した場合（Ｓ４２０－９：Ｎｏ）、今回の補助遊技処理を終了する。
【０６２２】
ステップＳ４２０－１０において、メインＣＰＵ１１０ａは、最終開放が終了しているか否かを判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、最終開放が終了していない場合（Ｓ４２０－１０：Ｎｏ）、ステップＳ４２０－１１に進み、最終開放が終了している場合（Ｓ４２０－１０：Ｙｅｓ）、ステップＳ４２０－１３に進む。
【０６２３】
ステップＳ４２０－１１において、補助遊技進行処理を行う。補助遊技進行処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＡＭ１１０ｃの開放回数（Ｓ）カウンタのカウント値（Ｓ）を＋１して更新する。
【０６２４】
ステップＳ４２０－１２において、可動片開放処理を行う。可動片開放処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、第２始動口１５の可動片１５ｂを開放するために、第２始動口１５開閉ソレノイド１４ｂを通電させる通電データをセットする。また、上記ステップＳ４１０－１６で決定した補助遊技用可動片開放制御テーブルを参照して、現在の開放回数（Ｓ）に基づいて、第２始動口１５の開放時間を補助遊技タイマカウンタにセットする。これより、第２始動口１５が開放することになる。ステップＳ４２０－１２の実行後、今回の補助遊技処理を終了する。
【０６２５】
ステップＳ４２０－１３において、補助遊技終了処理を行う。補助遊技終了処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＡＭ１１０ｃの開放回数（Ｓ）カウンタのカウント値（Ｓ）をリセットする。
【０６２６】
ステップＳ４２０－１４において、メインＣＰＵ１１０ａは、補助遊技のエンディング指定コマンドを生成し、このエンディング指定コマンドを演出用伝送データ格納領域にセットする。
【０６２７】
ステップＳ４２０－１５において、メインＣＰＵ１１０ａは、普図特電処理データに０をセットし、今回の補助遊技処理を終了する。
【０６２８】
ここで、普図特電処理データに０がセットされた場合、この後の普図普電制御処理では、ステップＳ４０２において普通図柄変動処理に処理が移り、普通図柄変動処理が行われる。
【０６２９】
図９２、図９３、図９４、及び図９５は、コマンド解析処理（図２７のステップＳ４６００）の詳細を示すフローチャートである。図９２において、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内に主制御基板１０から受信したコマンドがあるか否かを確認する（Ｓ４６０１）。サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内にコマンドがある場合（Ｓ４６０１：Ｙｅｓ）、ステップＳ４６１０に進み、受信バッファ内にコマンドがない場合（Ｓ４６０１：Ｎｏ）、今回のコマンド解析処理を終了する。
【０６３０】
ステップＳ４６１０において、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドが電源復旧指定コマンドであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドが電源復旧指定コマンドである場合（Ｓ４６１０：Ｙｅｓ）、ステップＳ４６１

１に進み、受信バッファ内のコマンドが電源復旧指定コマンドでない場合（Ｓ４６１０：Ｎｏ）、ステップＳ４６２０に進む。

【０６３１】

ステップＳ４６１１において、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内の電源復旧指定コマンドが、低ベース時短状態と対応するものであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、電源復旧指定コマンドが低ベース時短状態と対応するものである場合（Ｓ４６１１：Ｙｅｓ）、ステップＳ４６１２に進み、低ベース時短状態と対応するものでない場合（Ｓ４６１１：Ｎｏ）、ステップＳ４６２０に進む。

【０６３２】

ステップＳ４６１２において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃの特別背景画像設定フラグ記憶領域に、特別背景画像設定フラグをセットする。特別背景画像設定フラグは、電源投入直後に、本来の背景画像と異なる特別背景を表示することを示すフラグである。

【０６３３】

ステップＳ４６１３において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃの特別背景変動数（Ｐ）カウンタに、初期値である３０をセットし、今回のコマンド解析処理を終了する。特別遊技変動数（Ｐ）カウンタのカウント値（Ｐ）は、電源投入直後の特別背景を表示している間、装飾図柄３６が通常ハズレの組み合わせ態様で停止する度に、後述するステップＳ４６７３においてカウントダウンされる。

【０６３４】

ステップＳ４６２０において、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドが遊技状態指定コマンドであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドが遊技状態指定コマンドである場合（Ｓ４６２０：Ｙｅｓ）、ステップＳ４６２１に進み、受信バッファ内のコマンドが遊技状態指定コマンドでない場合（Ｓ４６２０：Ｎｏ）、ステップＳ４６３０に進む。

【０６３５】

ステップＳ４６２１において、サブＣＰＵ１２０ａは、遊技状態設定処理を行う。遊技状態設定処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内の遊技状態指定コマンドを解析して、現在の遊技状態を求め、求めた遊技状態を示す遊技状態情報をサブＲＡＭ１２０ｃの遊技状態情報記憶領域に記憶する。

【０６３６】

ステップＳ４６２２において、サブＣＰＵ１２０ａは、背景画像表示制御処理を行い、今回のコマンド解析処理を終了する。背景画像表示制御処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、背景画像の表示の要否を判定し、背景画像の表示を要する場合に、夕方モード、昼モード、及び夜モードのどの背景画像を表示するかを決定し、決定した背景画像の演出パターン指定コマンドを生成し、生成した演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。背景画像表示制御処理の詳細は、後述する。

【０６３７】

ステップＳ４６３０において、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドが特別図柄保留数指定コマンドであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドが特別図柄保留数指定コマンドである場合（Ｓ４６３０：Ｙｅｓ）、ステップＳ４６３１に進み、受信バッファ内のコマンドが特別図柄保留数指定コマンドでない場合（Ｓ４６３０：Ｎｏ）、ステップＳ４６４０に進む。

【０６３８】

ステップＳ４６３１において、サブＣＰＵ１２０ａは、特別図柄保留数更新処理を行い、今回のコマンド解析処理を終了する。特別図柄保留数更新処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、特別図柄保留数指定コマンドを解析して、画像表示装置３１に表示させる保留表示画像の表示個数を決定し、この保留表示画像の表示個数に対応する特図表示個数指定コマンドを送信バッファにセットする。

【０６３９】

特別図柄保留数更新処理において送信バッファにセットされたコマンドは、ステップＳ４８００のデータ出力処理において統括制御部１４１及びランプ／駆動制御部１５０に送信される。統括制御部１４１及びランプ／駆動制御部１５０は、このコマンドを受信すると、画像表示装置３１内の保留表示画像の出現又は消去に関わる演出を画像表示装置３１、音声出力装置３２、及び演出用照明装置３４０ａ、３４０ｂ、３４０ｃ、３４０ｄに実行させる。

【０６４０】

ステップＳ４６４０において、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドが始動入賞指定コマンドであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドが始動入賞指定コマンドである場合（Ｓ４６４０：Ｙｅｓ）、ステップＳ４６４１に進み、受信バッファ内のコマンドが始動入賞指定コマンドでない場合（Ｓ４６４０：Ｎｏ）、ステップＳ４６５０に進む。

【０６４１】

ステップＳ４６４１において、サブＣＰＵ１２０ａは、始動入賞指定コマンド記憶処理を行う。始動入賞指定コマンド記憶処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃの演出情報記憶領域の第１～第４記憶部におけるデータ未格納で且つ番号の最も小さい記憶部をデータの格納先とし、受信バッファ内の始動入賞指定コマンドをデータの格納先の記憶部に記憶する。

【０６４２】

図６３（ｃ）は、演出情報記憶領域を示す図である。図６３（ｃ）に示すように、演出情報記憶領域は、当該変動と対応する第０記憶部、第１特別図柄の保留と対応する第１演出情報記憶領域、及び第２特別図柄の保留と対応する第２演出情報記憶領域を有している。第１演出情報記憶領域は、第１保留と対応する第１記憶部、第２保留と対応する第２記憶部、第３保留と対応する第３記憶部、及び第４保留と対応する第４記憶部を有している。第２演出情報記憶領域は、第１記憶部のみを有している。図６３（ｄ）に示すように、演出情報記憶領域内の各記憶部は、始動入賞指定コマンド及び先読み保留表示変化演出シナリオデータを記憶し得るようになっている。

【０６４３】

ステップＳ４６４１の実行後、サブＣＰＵ１２０ａは、先読み保留表示変化演出選択処理を行う（Ｓ４６４２）。先読み保留表示変化演出選択処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、ステップＳ４６４１で演出情報記憶領域に記憶した始動入賞指定コマンドについて、この始動入賞指定コマンドと対応する図柄の変動を最終変動とする先読み保留表示変化演出の実行の要否を判定し、先読み保留表示変化演出を実行する場合に、最終変動に至るまでの保留表示変化演出のシナリを決定し、このシナリを示す先読み保留表示変化演出シナリオデータを演出情報記憶領域内の該当の記憶部に記憶する。先読み保留表示変化演出選択処理の実行後、今回のコマンド解析処理を終了する。

【０６４４】

図９３のステップＳ４６５０において、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドが図柄指定コマンドであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドが図柄指定コマンドである場合（Ｓ４６５０：Ｙｅｓ）、ステップＳ４６５１に進む。受信バッファ内のコマンドが図柄指定コマンドでない場合（Ｓ４６５０：Ｎｏ）、ステップＳ４６６０に進む。

【０６４５】

ステップＳ４６５１において、サブＣＰＵ１２０ａは、図柄確定処理を行い、今回のコマンド解析処理を終了する。図柄確定処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、図柄指定コマンドを解析して、左図柄３６Ｌ、中図柄３６Ｃ、右図柄３６Ｒ、及び第４図柄３６Ｚの停止図柄番号を決定し、決定した停止図柄番号をサブＲＡＭ１２０ｃ内の演出図柄記憶領域に記憶し、停止図柄番号を統括制御部１４１及びランプ／駆動制御部１５０に通知するための停止図柄指定コマンドを生成し、生成した停止図柄指定コマンドを送信バッファにセットする。

【０６４６】
図柄確定処理において送信バッファにセットされたコマンドは、ステップＳ４８００のデータ出力処理において統括制御部１４１及びランプ／駆動制御部１５０に送信される。統括制御部１４１及びランプ／駆動制御部１５０は、このコマンドを受信すると、当該変動における変動停止時の図柄組み合わせを決定する。
【０６４７】
ステップＳ４６６０において、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドが変動開始コマンドであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドが変動開始コマンドである場合（Ｓ４６６０：Ｙｅｓ）、ステップＳ４６６１に進み、受信バッファ内のコマンドが変動開始コマンドでない場合（Ｓ４６６０：Ｎｏ）、ステップＳ４６７０に進む。
【０６４８】
次のステップＳ４６６１において、サブＣＰＵ１２０ａは、記憶領域シフト処理を行う。記憶領域シフト処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、演出情報記憶領域の第１～第４記憶部の１つ以上にデータが記憶されている場合、演出情報記憶領域の第２～第４記憶部内のデータを１つ前の記憶部にシフトさせ、演出情報記憶領域の第１記憶部内のデータを第０記憶部に書き込む。この第０記憶部へのデータの書き込みにより、それまで第０記憶部に記憶されていたデータは消去される。
【０６４９】
次に、サブＣＰＵ１２０ａは、演出情報記憶領域に、先読み保留表示変化演出シナリオデータが記憶されているか否かを判定する（Ｓ４６６２）。サブＣＰＵ１２０ａは、先読み保留表示変化演出シナリオデータが記憶されている場合（Ｓ４６６２：Ｙｅｓ）、ステップＳ４６６３に進む。先読み保留表示変化演出シナリオデータが記憶されていない場合（Ｓ４６６２：Ｎｏ）、ステップＳ４６６４に進む。
【０６５０】
ステップＳ４６６３において、サブＣＰＵ１２０ａは、先読み演出制御処理を行う。先読み演出制御処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、演出情報記憶領域内の先読み保留表示変化演出シナリオデータを参照し、当該変動における保留表示画像の表示態様の変化の有無を決定し、当該変動において保留表示画像の表示態様を変化させる場合は、保留表示画像の表示態様の変化を指示する演出パターン指定コマンドを生成し、生成した演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。
【０６５１】
先読み演出制御処理において送信バッファにセットされたコマンドは、ステップＳ４８００のデータ出力処理において統括制御部１４１及びランプ／駆動制御部１５０に送信される。統括制御部１４１及びランプ／駆動制御部１５０は、保留表示画像の表示態様の変化を指示する演出パターン指定コマンドを受信すると、保留表示画像の表示態様を変化させる演出を画像表示装置３１、音声出力装置３２、及び演出用照明装置３４０ａ、３４０ｂ、３４０ｃ、３４０ｄに実行させる。
【０６５２】
ステップＳ４６６４において、サブＣＰＵ１２０ａは、変動演出パターン決定処理を行う。変動演出パターン決定処理は、当該変動における演出の流れである図柄変動演出パターンを決定する処理である。変動演出パターン決定処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、ステップＳ４１００で更新した演出用乱数値を取得すると共に、サブＲＯＭ１２０ｂの変動演出パターン決定テーブルを参照し、受信バッファ内の変動開始コマンドと演出用乱数値との組み合わせに基づいて、図柄変動演出パターンを決定し、決定した図柄変動演出パターンの情報をサブＲＡＭ１２０ｃ内の図柄変動演出パターン記憶領域に記憶する。また、サブＣＰＵ１２０ａは、決定した図柄変動演出パターンの変動開始の演出パターン指定コマンドを生成し、生成した演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。
【０６５３】
変動演出パターン決定処理において送信バッファにセットされたコマンドは、ステップ

Ｓ４８００のデータ出力処理において統括制御部１４１及びランプ／駆動制御部１５０に送信される。統括制御部１４１及びランプ／駆動制御部１５０は、このコマンドを受信すると、コマンドが示す図柄変動演出パターンに従い、図柄変動に合わせた演出を画像表示装置３１、音声出力装置３２、演出用駆動装置３３０ａ、３３０ｂ、３３０ｃ、３３０ｄ、及び演出用照明装置３４０ａ、３４０ｂ、３４０ｃ、３４０ｄに実行させる。

【０６５４】

次のステップＳ４６６５において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃの遊技状態情報記憶領域を参照し、現在の遊技状態が高ベース時短状態であるか否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、高ベース時短状態である場合（Ｓ４６６５：Ｙｅｓ）、ステップＳ４６６６に進み、高ベース時短状態でない場合（Ｓ４６６５：Ｎｏ）、今回のコマンド解析処理を終了する。

【０６５５】

ステップＳ４６６６において、サブＣＰＵ１２０ａは、当該変動が第１特別図柄の変動であるか否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、第１特別図柄の変動である場合（Ｓ４６６６：Ｙｅｓ）、ステップＳ４６６７に進み、第１特別図柄の変動でない場合（Ｓ４６６６：Ｎｏ）、今回のコマンド解析処理を終了する。

【０６５６】

ステップＳ４６６７において、サブＣＰＵ１２０ａは、当該変動が、特別遊技後の遊技状態が低ベース時短状態になる大当たりの図柄で停止するか否かを判定する。図８５の特別遊技終了時設定テーブルに示したように、第１特別図柄の３種類の大当たりのうち、特別遊技後の遊技状態が低ベース時短状態になるのは、第１種２Ｒ当たりＢである。よって、当該変動が、第１種２Ｒ当たりＢの図柄で停止する場合、このステップＳ４６６７の判定結果は「Ｙｅｓ」になり、第１種１０Ｒ当たりＡ、第１種２Ｒ当たりＣ、又は、ハズレの図柄で停止する場合、このステップＳ４６６７の判定結果は「Ｎｏ」になる。サブＣＰＵ１２０ａは、当該変動が、特別遊技後の遊技状態が低ベース時短状態になる大当たりの図柄で停止する場合（Ｓ４６６７：Ｙｅｓ）、ステップＳ４６６８に進む。当該変動が、特別遊技後の遊技状態が低ベース時短状態になる大当たりの図柄でない図柄で停止する場合（Ｓ４６６７：Ｎｏ）、今回のコマンド解析処理を終了する。

【０６５７】

ステップＳ４６６８において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃの特別背景画像待機設定フラグ記憶領域に、特別背景画像待機設定フラグをセットし、今回のコマンド解析処理を終了する。特別背景画像待機設定フラグは、特別遊技の終了を待って、本来の背景と異なる特別背景を表示することを示すフラグである。

【０６５８】

ステップＳ４６７０において、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドが図柄確定コマンドであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドが図柄確定コマンドである場合（Ｓ４６７０：Ｙｅｓ）、ステップＳ４６７１に進み、受信バッファ内のコマンドが図柄確定コマンドでない場合（Ｓ４６７０：Ｎｏ）、ステップＳ４６８０に進む。

【０６５９】

ステップＳ４６７１において、サブＣＰＵ１２０ａは、図柄確定処理を行う。図柄確定処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、図柄確定コマンドを生成し、生成した図柄確定コマンドを送信バッファにセットする。

【０６６０】

図柄確定処理において送信バッファにセットされた図柄確定コマンドは、ステップＳ４８００のデータ出力処理において統括制御部１４１及びランプ／駆動制御部１５０に送信される。統括制御部１４１及びランプ／駆動制御部１５０は、このコマンドを受信すると、コマンドに従って、装飾図柄３６の確定（完全停止）に関わる演出を、画像表示装置３１、音声出力装置３２、演出用照明装置３４０ａ、３４０ｂ、３４０ｃ、３４０ｄに実行させる。

【０６６１】
ステップＳ４６７２において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃの特別背景画像設定フラグ記憶領域に特別背景画像設定フラグがセットされているか否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、特別背景画像設定フラグがセットされている場合（Ｓ４６７２：Ｙｅｓ）、ステップＳ４６７３に進み、特別背景画像設定フラグがセットされていない場合（Ｓ４６７２：Ｎｏ）、ステップＳ４６８０に進む。
【０６６２】
ステップＳ４６７３において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃの特別背景変動数（Ｐ）カウンタのカウント値（Ｐ）を－１して更新する。
【０６６３】
図９４のステップＳ４６７４において、サブＣＰＵ１２０ａは、特別背景変動数（Ｐ）カウンタのカウント値（Ｐ）が１以上であるか否か判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、特別背景変動数（Ｐ）が０である場合（Ｓ４６７４：Ｎｏ）、ステップＳ４６７５に進み、特別背景変動数（Ｐ）が１以上である場合（Ｓ４６７４：Ｙｅｓ）、ステップＳ４６８０に進む。
【０６６４】
ステップＳ４６７５において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃの特別背景画像待機設定フラグ記憶領域の特別背景画像待機設定フラグをクリアし、今回のコマンド解析処理を終了する。
【０６６５】
ステップＳ４６８０において、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドがオープニング指定コマンドであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドがオープニング指定コマンドである場合（Ｓ４６８０：Ｙｅｓ）、ステップＳ４６８１に進み、受信バッファ内のコマンドがオープニング指定コマンドでない場合（Ｓ４６８０：Ｎｏ）、ステップＳ４６８５に進む。
【０６６６】
ステップＳ４６８１において、サブＣＰＵ１２０ａは、特別遊技演出選択処理を行う。特別遊技演出選択処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のオープニング指定コマンドに基づいて、オープニング演出パターンを決定し、決定したオープニング演出パターンの情報をサブＲＡＭ１２０ｃの演出パターン記憶領域に記憶し、オープニング演出の演出パターン指定コマンドを生成し、生成した演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。
【０６６７】
特別遊技演出選択処理において送信バッファにセットされたコマンドは、ステップＳ４８００のデータ出力処理において統括制御部１４１及びランプ／駆動制御部１５０に送信される。統括制御部１４１及びランプ／駆動制御部１５０は、このコマンドを受信すると、コマンドに従って、特別遊技のオープニング演出を画像表示装置３１、音声出力装置３２、及び演出用照明装置３４０ａ、３４０ｂ、３４０ｃ、３４０ｄに実行させる。
【０６６８】
ステップＳ４６８２において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃの特別背景画像設定フラグ記憶領域に特別背景画像設定フラグがセットされているか否かを判定する。特別背景画像設定フラグがセットされている場合（Ｓ４６８５：Ｙｅｓ）、ステップＳ４６８３に進み、特別背景画像設定フラグがセットされていない場合（Ｓ４６８５：Ｎｏ）、ステップＳ４６８５に進む。
【０６６９】
ステップＳ４６８３において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃの特別背景画像設定フラグ記憶領域の特別背景画像設定フラグをクリアする。次のステップＳ４６８４において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃの特別背景変動数（Ｐ）カウンタをリセットし、今回のコマンド解析処理を終了する。
【０６７０】

図９５のステップＳ４６８５において、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドがラウンド開始コマンドであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドがラウンド開始コマンドである場合（Ｓ４６８５：Ｙｅｓ）、ステップＳ４６８６に進み、受信バッファ内のコマンドがラウンド開始コマンドでない場合（Ｓ４６８５：Ｎｏ）、ステップＳ４６９０に進む。

【０６７１】

ステップＳ４６８６において、サブＣＰＵ１２０ａは、ラウンド演出制御処理を行い、今回のコマンド解析処理を終了する。ラウンド演出制御処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、今回のラウンドの演出パターンを決定し、決定した演出パターンの情報をサブＲＡＭ１２０ｃの演出パターン記憶領域に記憶し、今回のラウンドの演出パターン指定コマンドを生成し、生成した演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。

【０６７２】

ラウンド演出制御処理において送信バッファにセットされたコマンドは、ステップＳ４８００のデータ出力処理において統括制御部１４１及びランプ／駆動制御部１５０に送信される。統括制御部１４１及びランプ／駆動制御部１５０は、このコマンドを受信すると、コマンドに従って、特別遊技のラウンド演出を画像表示装置３１、音声出力装置３２、及び演出用照明装置３４０ａ、３４０ｂ、３４０ｃ、３４０ｄに実行させる。

【０６７３】

ステップＳ４６９０において、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドがエンディング指定コマンドであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドがエンディング指定コマンドである場合（Ｓ４６９０：Ｙｅｓ）、ステップＳ４６９１に進む。受信バッファ内のコマンドがエンディング指定コマンドでない場合（Ｓ４６９０：Ｎｏ）、ステップＳ４６９８に進む。

【０６７４】

ステップＳ４６９１において、サブＣＰＵ１２０ａは、特別遊技終了演出制御処理を行う。特別遊技終了演出制御処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、エンディング演出パターンを決定し、決定した演出パターンの情報をサブＲＡＭ１２０ｃの演出パターン記憶領域に記憶し、エンディング演出の演出パターン指定コマンドを生成し、生成した演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。

【０６７５】

特別遊技終了演出制御処理において送信バッファにセットされたコマンドは、ステップＳ４８００のデータ出力処理において統括制御部１４１及びランプ／駆動制御部１５０に送信される。統括制御部１４１及びランプ／駆動制御部１５０は、このコマンドを受信すると、コマンドに従って、特別遊技のエンディング演出を画像表示装置３１、音声出力装置３２、及び演出用照明装置３４０ａ、３４０ｂ、３４０ｃ、３４０ｄに実行させる。

【０６７６】

ステップＳ４６９２において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃの特別背景画像待機設定フラグ記憶領域に特別背景画像待機フラグがセットされているか否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、特別背景画像待機フラグがセットされている場合（Ｓ４６９２：Ｙｅｓ）、ステップＳ４６９３に進み、特別背景画像待機フラグがセットされていない場合（Ｓ４６９２：Ｎｏ）、ステップＳ４６９８に進む。

【０６７７】

ステップＳ４６９３において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃの特別背景画像設定フラグ記憶領域に、特別背景画像設定フラグをセットする。次のステップＳ４６９４において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃの特別背景変動数（Ｐ）カウンタに、初期値である３０をセットする。次のステップＳ４９６５において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃの特別背景画像待機設定フラグ記憶領域の特別背景画像待機設定フラグをクリアし、今回のコマンド解析処理を終了する。

【０６７８】

ステップＳ４６９８において、サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドが客

待ち指定コマンドであるか否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、受信バッファ内のコマンドが客待ち指定コマンドである場合（Ｓ４６９８：Ｙｅｓ）、ステップＳ４６９９に進む。受信バッファ内のコマンドが客待ち指定コマンドでない場合（Ｓ４６９８：Ｎｏ）、今回のコマンド解析処理を終了する。

【０６７９】

ステップＳ４６９９において、サブＣＰＵ１２０ａは、客待ち処理を行う。客待ち処理では、サブＣＰＵ１２０ａは、客待ちの演出パターン指定コマンドを生成し、生成した演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。

【０６８０】

客待ち処理において送信バッファにセットされたコマンドは、ステップＳ４８００のデータ出力処理において統括制御部１４１及びランプ／駆動制御部１５０に送信される。統括制御部１４１は、このコマンドを受信すると、コマンドの受信から所定の客待ち待機時間が経過するのを待って、客待ち画像を画像表示装置３１に表示させる。

【０６８１】

図９６は、背景画像表示制御処理（図９２のステップＳ４６２２）の詳細を示すフローチャートである。図９６において、サブＣＰＵ１２０ａは、特別遊技の実行中であるか否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、特別遊技の実行中でない場合（Ｓ４６２２－１：Ｎｏ）、ステップＳ４６２２－２に進み、特別遊技の実行中である場合（Ｓ４６２２－１：Ｙｅｓ）、今回の背景画像表示制御処理を終了する。

【０６８２】

ステップＳ４６２２－２において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＡＭ１２０ｃの特別背景画像設定フラグ記憶領域に特別背景画像設定フラグがセットされているか否かを判定する。サブＣＰＵ１２０ａは、特別背景画像設定フラグがセットされていない場合（Ｓ４６２２－２：Ｎｏ）、ステップＳ４６２２－３に進み、特別背景画像設定フラグがセットされている場合（Ｓ４６２２－２：Ｙｅｓ）、ステップＳ４６２２－４に進む。

【０６８３】

ステップＳ４６２２－３において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＯＭ１２０ｂの通常背景設定テーブルを参照し、サブＲＡＭ１２０ｃの遊技状態情報記憶領域内の遊技状態情報に基づいて、通常背景として表示する背景の種類を決定し、背景の演出パターン指定コマンドを生成し、生成した演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。その後、今回の背景画像表示制御処理を終了する。

【０６８４】

図９７（ａ）は、通常背景設定テーブルを示す図である。通常背景設定テーブルには、遊技状態を示すデータと、背景画像の種類を示すデータの組が、記憶されている。具体的には、通常背景設定テーブルでは、通常状態が夕方背景と、低ベース時短状態が昼背景と、高ベース時短状態が夜背景と、対応付けられている。

【０６８５】

ステップＳ４６２２－４において、サブＣＰＵ１２０ａは、サブＲＯＭ１２０ｂの特別背景設定テーブルを参照し、サブＲＡＭ１２０ｃの遊技状態情報記憶領域内の遊技状態情報に基づいて、特別背景として表示する背景の種類を決定し、決定した背景の演出パターン指定コマンドを生成し、生成した演出パターン指定コマンドを送信バッファにセットする。その後、今回の背景画像表示制御処理を終了する。

【０６８６】

図９７（ｂ）は、特別背景設定テーブルを示す図である。特別背景設定テーブルには、遊技状態を示すデータと、背景画像を示すデータの組が、記憶されている。具体的には、特別背景設定テーブルでは、通常状態及び低ベース時短状態が夕方背景と、高ベース時短状態が夜背景と、対応付けられている。

【０６８７】

ステップＳ４６２２－３又はステップＳ４６２２－４において送信バッファにセットされたコマンドは、ステップＳ４８００のデータ出力処理において統括制御部１４１及びラ

ンプ／駆動制御部１５０に送信される。統括制御部１４１及びランプ／駆動制御部１５０は、このコマンドを受信すると、背景画像の表示に関わる演出を画像表示装置３１、音声出力装置３２、及び演出用照明装置３４０ａ、３４０ｂ、３４０ｃ、３４０ｄに実行させる。

【０６８８】

ここで、遊技機１が設置された店舗では、閉店前に遊技機１の電源を断電し、翌日の開店前に遊技機１の電源を再投入する、という操作を日々行っている。遊技機１が電源断されたとき、主制御基板１０は、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技状態を示す情報をバックアップし、遊技機１の電源が再投入されたとき、主制御基板１０は、前日の電源断の時点の遊技状態を復元し、どの遊技状態で電源復旧されたかを示す電源復旧指定コマンドと遊技状態指定コマンドを演出制御基板１２０に送信する。

【０６８９】

仮に、前日の閉店前の電源断のときの遊技状態が通常状態であった場合、翌日の電源投入の直後は、通常状態で電源復旧し、前日の閉店前の電源断のときの遊技状態が低ベース時短状態であった場合、翌日の電源投入の直後は、低ベース時短状態で電源復旧する。

【０６９０】

主制御基板１０の初期設定処理では、通常状態で電源復旧した場合は、通常状態と対応する電源復旧指定コマンドと遊技状態指定コマンドが演出制御基板１２０に送信され、低ベース時短状態で電源復旧した場合は、低ベース時短状態と対応する遊技状態指定コマンドが演出制御基板１２０に送信される。

【０６９１】

演出制御基板１２０のコマンド解析処理（図９２、図９３、図９４、図９５）では、通常状態で電源復旧する場合の処理は、次のようになる。主制御基板１０から通常状態と対応する電源復旧指定コマンドを受信すると、ステップＳ４６１０：Ｙｅｓ→ステップＳ４６１１：Ｎｏと進み、通常状態と対応する遊技状態指定コマンドを受信すると、ステップＳ４６２０：Ｙｅｓ→ステップＳ４６２１→ステップＳ４６２２と進み、背景画像表示制御処理が行われる。この時点において、サブＲＡＭ１２０ｃの特別背景画像設定フラグ記憶領域には、フラグがセットされていないため、背景画像表示制御処理では、ステップＳ４６２２－１：Ｎｏ→ステップＳ４６２２－２：Ｎｏ→ステップＳ４６２２－３と処理が進む。図９７（ａ）に示したように、通常背景設定テーブルにおいて通常状態と対応付けられているのは夕方背景であるから、ステップＳ４６２２－３では、通常状態の本来の背景である夕方背景が選択され、夕方背景の背景画像が表示される。

【０６９２】

これに対し、低ベース時短状態で電源復旧した場合の処理は、次のようになる。主制御基板１０から低ベース時短状態と対応する電源復旧指定コマンドを受信すると、ステップＳ４６１０：Ｙｅｓ→ステップＳ４６１１：Ｙｅｓ→ステップＳ４６１２と進んで、サブＲＡＭ１２０ｃの特別背景画像設定フラグ記憶領域に特別背景画像設定フラグがセットされ、ステップＳ４６１３において、サブＲＡＭ１２０ｃの特別背景変動数（Ｐ）カウンタに初期値である３０がセットされる。その後、主制御基板１０から低ベース時短状態と対応する遊技状態指定コマンドを受信すると、ステップＳ４６２０：Ｙｅｓ→ステップＳ４６２１→ステップＳ４６２２と進み、背景画像表示制御処理が行われる。この時点において、サブＲＡＭ１２０ｃの特別背景画像設定フラグ記憶領域にフラグがセットされているため、背景画像表示制御処理では、ステップＳ４６２２－１：Ｎｏ→ステップＳ４６２２－２：Ｙｅｓ→ステップＳ４６２２－３と処理が進む。図９７（ｂ）に示したように、特別背景設定テーブルにおいて低ベース時短状態と対応付けられているのは夕方背景であるから、ステップＳ４６２２－３では、低ベース時短状態の本来の背景である昼背景が選択されずに、特別背景として夕方背景が選択され、夕方背景の背景画像が表示される。

【０６９３】

この後、変動の回数が３０回に達する間での間は、主制御基板１０から変動開始コマンドを受信する度に、ステップＳ４６７０：Ｙｅｓ→ステップＳ４６７１→ステップＳ４６

７２：Ｙｅｓ→ステップＳ４６７３→ステップＳ４６７４：Ｎｏと進み、ステップＳ４６７３において特別背景変動数（Ｐ）カウンタがカウントダウンされる。そして、変動の回数が３０回になって、特別背景変動数（Ｐ）カウンタのカウント値（Ｐ）が０になると、ステップＳ４６７４：Ｎｏ→ステップＳ４６７５と進んで、特別背景画像設定フラグ記憶領域がクリアされる。

【０６９４】

これ以降は、主制御基板１０から遊技状態指定コマンドを受信すると、背景画像表示制御処理（図９６）において、ステップＳ４６２２－１：Ｎｏ→ステップＳ４６２２－２：Ｎｏ→ステップＳ４６２２－３と進み、遊技状態が低ベース時短状態のときに、低ベース時短状態の本来の背景である昼背景が選ばれるようになる。

【０６９５】

このように、演出制御基板１２０は、遊技機１の電源投入の直後は、遊技機１が、通常状態で電源復旧したか、低ベース時短状態で電源復旧したかに関わらず、通常状態の背景である夕方背景の背景画像を、通常状態と低ベース時短状態に共通の演出画像として、画像表示装置３１に表示させる。

【０６９６】

より詳細に説明すると、図９８（ａ）の例に示すように、演出制御基板１２０は、遊技機１の電源投入の直後の遊技状態が、通常状態である場合、通常状態の本来の背景である夕方背景を選択し、夕方背景の背景画像を画像表示装置３１に表示させる。この後、演出制御基板１２０は、低ベース時短状態の遊技状態指定コマンドを受信するまで、夕方背景の背景画像の表示を維持し、低ベース時短状態の遊技状態指定コマンドを受信すると、その遊技状態指定コマンドに従って、背景を昼背景にする。

【０６９７】

図９８（ｂ）の例に示すように、演出制御基板１２０は、遊技機１の電源投入の直後の遊技状態が、低ベース時短状態である場合、通常状態と同一の背景である夕方背景を選択し、夕方背景の背景画像を画像表示装置３１に表示させる。この後、演出制御基板１２０は、特別図柄の３０回の変動を、本来の背景に戻すための所定条件とし、特別図柄の３０回の変動が済むまでの間は、通常状態と同一の背景画像の表示中に、低ベース時短状態の遊技状態指定コマンドを受信した場合、背景画像の表示については、当該遊技状態指定コマンドを無視し、夕方背景の背景画像の表示を維持する。特別図柄の３０回の変動が済んで所定条件が満たされた場合は、背景を本来のものに戻し、通常状態の遊技状態指定コマンドを受信したときは通常状態と対応する背景である夕方背景の背景画像を表示させ、低ベース時短状態の遊技状態指定コマンドを受信したときは低ベース時短状態と対応する背景である昼背景の背景画像を表示させる。

【０６９８】

ここで、図８７の特別遊技終了時設定テーブルに示したように、遊技機１では、高ベース時短状態の間に、第１特別図柄の保留と対応する変動において大当たりになる、という稀に起こり得るケースを想定し、第１種１０Ｒ当たりＡと対応する停止図柄データ「０１」、第１種２Ｒ当たりＢと対応する「０２」、第１種２Ｒ当たりＣと対応する「０３」についても、遊技状態バッファの遊技状態情報が０２Ｈ（高ベース時短状態）である場合の移行先の遊技状態を示すデータが記憶されている。

【０６９９】

図８７の特別遊技終了時設定テーブルによると、高ベース時短状態で第１種１０Ｒ当たりＡ又は第１種２Ｒ当たりＣに当選した場合は、特別遊技の終了後に低ベース時短状態となり、高ベース時短状態で第１種２Ｒ当たりＢに当選した場合は、特別遊技の終了後に通常状態になる。

【０７００】

主制御基板１０の特図特電制御処理では、特別図柄の変動開始時において、変動開始コマンドと遊技状態指定コマンドが送信され（ステップＳ３１３とステップＳ３１４）、特別図柄の変動終了時において、図柄確定コマンドと遊技状態指定コマンドが送信され（ス

テップＳ３２０－３とステップＳ３３０－２３）、大当たりなると、特別遊技の開始時においてオープニング指定コマンドが送信され（ステップＳ３３０－８）、特別遊技のラウンド開始時においてラウンド開始コマンドが送信され（ステップＳ３４０－５）、特別遊技のエンディング時においてエンディング指定コマンドが送信され（ステップＳ３４０－１６）、特別遊技の終了時において遊技状態指定コマンドが送信される。

【０７０１】

演出制御基板１２０のコマンド解析処理（図９２、図９３、図９４、図９５）では、高ベース時短状態において第１種２Ｒ当たりＢの図柄で停止する変動が行われる場合、当該変動の開始から特別遊技を経て次の変動が開始するまでの間の処理は、以下のようになる。

【０７０２】

当該変動の開始時において、主制御基板１０から、ステップＳ３１３の変動開始コマンドを受信すると、ステップＳ４６６０：Ｙｅｓ→ステップＳ４６６１…ステップＳ４６６５：Ｙｅｓ→ステップＳ４６６６：Ｙｅｓ→ステップＳ４６６７：Ｎｏと進み、ステップＳ３１４の遊技状態指定コマンドを受信すると、ステップＳ４６２０：Ｙｅｓ→ステップＳ４６２１→ステップＳ４６２２と進み、背景画像表示制御処理が行われる。この時点において、サブＲＡＭ１２０ｃの特別背景画像設定フラグ記憶領域にフラグがセットされていないため、背景画像表示制御処理（図９６）では、ステップＳ４６２２－１：Ｎｏ→ステップＳ４６２２－２：Ｎｏ→ステップＳ４６２２－３と処理が進む。図９７（ａ）に示したように、通常背景設定テーブルにおいて高ベース時短状態と対応付けられているのは夜背景であるから、ステップＳ４６２２－３では、高ベース時短状態の本来の背景である夜背景が選択され、夜背景の背景画像が表示される。

【０７０３】

第１特別図柄が第１種２Ｒ当たりＢの図柄で停止し、主制御基板１０から、ステップＳ３２０－３の図柄確定コマンドを受信すると、ステップＳ４６７０：Ｙｅｓ→ステップＳ４６７１→ステップＳ４６７２：Ｎｏと進み、ステップＳ３３０－８のオープニング指定コマンドを受信すると、ステップＳ４６８０：Ｙｅｓ→ステップＳ４６８１→ステップＳ４６８２：Ｎｏと進み、ステップＳ３４０－５のラウンド開始コマンドを受信すると、ステップＳ４６８５：Ｙｅｓ→ステップＳ４６８６と進み、ステップＳ３４０－１６のエンディング指定コマンドを受信すると、ステップＳ４６９０：Ｙｅｓ→ステップＳ４６９１→ステップＳ４６９２：Ｎｏと処理が進む。

【０７０４】

特別遊技の終了時において、主制御基板１０から、ステップＳ３６０－５の遊技状態指定コマンドを受信すると、ステップＳ４６２０：Ｙｅｓ→ステップＳ４６２１と進み、ステップＳ４６２１において、サブＲＡＭ１２０ｃの遊技状態情報記憶領域が高ベース時短状態の遊技状態情報から通常状態の遊技状態情報に書き換えられ、次のステップＳ４６２２において、背景画像表示制御処理が行われる。この時点においても、サブＲＡＭ１２０ｃの特別背景画像設定フラグ記憶領域には、フラグがセットされていないため、背景画像表示制御処理（図９６）では、ステップＳ４６２２－１：Ｎｏ→ステップＳ４６２２－２：Ｎｏ→ステップＳ４６２２－３と処理が進む。図９７（ａ）に示したように、通常背景設定テーブルにおいて通常状態と対応付けられているのは夕方背景であるから、ステップＳ４６２２－３では、通常背景の本来の背景である夕方背景が選択され、夕方背景の背景画像が表示される。

【０７０５】

これに対し、高ベース時短状態において第１種１０Ｒ当たりＡ又は第１種２Ｒ当たりＣの図柄で停止する変動が行われる場合、当該変動の開始から特別遊技を経て次の変動が開始するまでの間の処理は、以下のようになる。

【０７０６】

当該変動の開始時において、主制御基板１０から、ステップＳ３１３の変動開始コマンドを受信すると、ステップＳ４６６０：Ｙｅｓ→ステップＳ４６６１…ステップＳ４６６

５：Ｙｅｓ→ステップＳ４６６６：Ｙｅｓ→ステップＳ４６６７：Ｙｅｓ→ステップＳ４６６６：Ｙｅｓ→ステップＳ４６６７：Ｙｅｓ→ステップＳ４６６８と進み、サブＲＡＭ１２０ｃの特別背景画像待機設定フラグ記憶領域に特別背景画像待機設定フラグがセットされる。ステップＳ３１４の遊技状態指定コマンドを受信すると、ステップＳ４６２０：Ｙｅｓ→ステップＳ４６２１→ステップＳ４６２２と進み、背景画像表示制御処理が行われる。この時点において、サブＲＡＭ１２０ｃの特別背景画像設定フラグ記憶領域にフラグがセットされていないため、背景画像表示制御処理（図９６）では、ステップＳ４６２２－１：Ｎｏ→ステップＳ４６２２－２：Ｎｏ→ステップＳ４６２２－３と処理が進む。図９７（ａ）に示したように、通常背景設定テーブルにおいて高ベース時短状態と対応付けられているのは夜背景であるから、ステップＳ４６２２－３では、高ベース時短状態の本来の背景である夜背景が選択され、夜背景の背景画像が表示される。

【０７０７】

第１特別図柄が第１種１０Ｒ当たりＡ又は第１種２Ｒ当たりＣの図柄で停止し、主制御基板１０から、ステップＳ３２０－３の図柄確定コマンドを受信すると、ステップＳ４６７０：Ｙｅｓ→ステップＳ４６７１→ステップＳ４６７２：Ｎｏと進み、ステップＳ３３０－８のオープニング指定コマンドを受信すると、ステップＳ４６８０：Ｙｅｓ→ステップＳ４６８１→ステップＳ４６８２：Ｎｏと進み、ステップＳ３４０－５のラウンド開始コマンドを受信すると、ステップＳ４６８５：Ｙｅｓ→ステップＳ４６８６と処理が進む。

【０７０８】

特別遊技のエンディング時において、主制御基板１０から、ステップＳ３４０－１６のエンディング指定コマンドを受信すると、ステップＳ４６９０：Ｙｅｓ→ステップＳ４６９１→ステップＳ４６９２：Ｙｅｓ→ステップＳ４６９３と進み、ステップＳ４６９３において、サブＲＡＭ１２０ｃの特別背景画像設定フラグ記憶領域に特別背景画像設定フラグがセットされる。

【０７０９】

特別遊技の終了時において、主制御基板１０から、ステップＳ３６０－５の遊技状態指定コマンドを受信すると、ステップＳ４６２０：Ｙｅｓ→ステップＳ４６２１と進み、ステップＳ４６２１において、サブＲＡＭ１２０ｃの遊技状態情報記憶領域が高ベース時短状態の遊技状態情報から通常状態の遊技状態情報に書き換えられ、次のステップＳ４６２２において、背景画像表示制御処理が行われる。この時点において、サブＲＡＭ１２０ｃの特別背景画像設定フラグ記憶領域にフラグがセットされているため、背景画像表示制御処理（図９６）では、ステップＳ４６２２－１：Ｎｏ→ステップＳ４６２２－２：Ｙｅｓ→ステップＳ４６２２－４と処理が進む。図９７（ｂ）に示したように、特別背景設定テーブルにおいて低ベース時短状態と対応付けられているのは夕方背景であるから、ステップＳ４６２２－４では、低ベース時短状態の本来の背景である昼背景が選択されずに、特別背景として夕方背景が選択され、夕方背景の背景画像が表示される。

【０７１０】

この後、１回又は複数回の変動を経て、特別図柄が大当たりの図柄で再び停止すると、特別遊技が実行される。この特別遊技のオープニング時において、主制御基板１０から、ステップＳ３３０－８のオープニング指定コマンドを受信すると、ステップＳ４６８０：Ｙｅｓ→ステップＳ４６８１→ステップＳ４６８２：Ｙｅｓ→ステップＳ４６８３と進み、ステップＳ４６８３において、サブＲＡＭ１２０ｃの特別背景画像設定フラグ記憶領域がクリアされる。

【０７１１】

これ以降は、主制御基板１０から遊技状態指定コマンドを受信すると、背景画像表示制御処理（図９６）において、ステップＳ４６２２－１：Ｎｏ→ステップＳ４６２２－２：Ｎｏ→ステップＳ４６２２－３と進み、遊技状態が低ベース時短状態のときに、低ベース時短状態の本来の背景である昼背景が選ばれるようになる。

【０７１２】

このように、演出制御基板１２０は、第１大当たりである第１種２Ｒ当たりＢの特別遊技の終了後と、第２大当たりである第１種１０Ｒ当たりＡ、第１種２Ｒ当たりＣの特別遊技の終了後に、通常状態の背景である夕方背景の背景画像を、通常状態と低ベース時短状態に共通の演出画像として、画像表示装置３１に表示させる。

【０７１３】

より詳細に説明すると、図９９（ａ）の例に示すように、演出制御基板１２０は、高ベース時短状態において、第１種２Ｒ当たりＢに当選し、特別遊技後の遊技状態が通常状態になる場合、特別遊技の終了に伴って、通常状態の遊技状態指定コマンドを受信したときに、通常状態の本来の背景である夕方背景を選択し、夕方背景の背景画像を画像表示装置３１に表示させる。この後、演出制御基板１２０は、低ベース時短状態の遊技状態指定コマンドを受信するまで、夕方背景の背景画像の表示を維持し、低ベース時短状態の遊技状態指定コマンドを受信すると、その遊技状態指定コマンドに従って、背景を昼背景にする。

【０７１４】

図９９（ｂ）の例に示すように、演出制御基板１２０は、高ベース時短状態において、第１種１０Ｒ当たりＡ又は第１種２Ｒ当たりＣに当選し、特別遊技後の遊技状態が低ベース時短状態になる場合、特別遊技の終了に伴って、低ベース時短状態の遊技状態指定コマンドを受信したときに、通常状態と同一の背景である夕方背景を選択し、夕方背景の背景画像を画像表示装置３１に表示させる。この後、演出制御基板１２０は、次の大当たりの当選を本来の背景に戻すための所定条件とし、特別図柄が大当たりの図柄で再び停止するまでの間は、通常状態と同一の背景画像の表示中に、低ベース時短状態の遊技状態指定コマンドを受信した場合、背景画像の表示については、当該遊技状態指定コマンドを無視し、夕方背景の背景画像の表示を維持する。特別図柄が大当たりの図柄で停止し、特別遊技が実行されて、所定条件が満たされた場合は、背景を本来のものに戻し、通常状態の遊技状態指定コマンドを受信したときは通常状態と対応する背景である夕方背景の背景画像を表示させ、低ベース時短状態の遊技状態指定コマンドを受信したときは低ベース時短状態と対応する背景である昼背景の背景画像を表示させる。

【０７１５】

以上が、第１実施形態の詳細である。第１実施形態によると、通常状態と、補助遊技に関わる有利度が通常状態よりも高い遊技状態とを有する遊技機１の興趣を高めることができる。

【０７１６】

＜第２実施形態＞

次に、本発明の第２実施形態を説明する。本実施形態は、主制御基板１０の初期設定処理の内容および遊技球数制御部１８０の初期設定処理の内容が、第１実施形態と異なる。図１００は、主制御基板１０の初期設定処理の一部（ステップＳ１０－１からステップＳ１０－１７まで）を示すフローチャートである。図１００と、第１実施形態の図３５を比較すると、図１００では、図３５のステップＳ１０－１２とステップ１０-１４の間にステップＳ１０－１３の処理を追加している。ステップＳ１０－１３において、メインＣＰＵ１１０ａは、遊技球数制御部１８０へ遊技球数クリアコマンドを送信する。図１０１は、遊技球数制御部１８０の初期設定処理を示すフローチャートである。図１０１と、第１実施形態の図３８を比較すると、図１０１では、図３８のステップＳ２０１０－８とステップ１０－１０の間にステップＳ２０１０－９の処理を追加している。ステップＳ２０１０－９において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、主制御基板１０から遊技球数クリアコマンドを受信しているか否かを判定する。遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数クリアコマンドを受信していない場合（Ｓ２０１０－９：Ｎｏ）、ステップＳ２０１０－１０に進む。遊技球数クリアコマンドを受信している場合（Ｓ２０１０－９：Ｙｅｓ）、ステップＳ２０１０－１２に進む。

【０７１７】

ここで、図１２に示した５つの遊技状態のうちの低ベース時短状態において、電源断が

なされた後、図２２（ａ）に示した通常電源投入操作又は図２２（ｂ）に示した主制御基板ＲＡＭクリア電源投入操作が行われた場合、本実施形態では、主制御基板１０のメインＣＰＵ１１０ａは、図１００の初期設定処理のステップＳ１０－８において、ＲＡＭクリアボタン１１０ｅが押されていると判定した場合、ステップＳ１０－１３に進んで、遊技球数制御部１８０へ遊技球数クリアコマンドを送信する。さらに、図１０１の遊技球数制御部１８０の初期設定処理のステップＳ２０１０－９において、遊技球数クリアコマンドを受信していると判定されて、遊技球数カウンタのカウント値を含む遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの全領域をクリアする。

【０７１８】

このため、低ベース時短状態で電源断がされた翌日に、図２２（ａ）に示した通常電源投入操作が行われた場合、主制御基板１０の初期設定処理では、図１００のステップＳ１０－１→ステップＳ１０－２→ステップＳ１０－４：Ｙｅｓ→ステップＳ１０－５→ステップＳ１０－６：Ｙｅｓ→ステップＳ１０－８：Ｎｏ→ステップＳ１０－１０と進んで、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技状態フラグ記憶領域における前日の電源断の時点の遊技状態である低ベース時短状態の遊技状態フラグが、復元される。

【０７１９】

低ベース時短状態で電源断がされた翌日に、図２２（ｂ）に示した主制御基板ＲＡＭクリア電源投入操作又は図２２（ｄ）に示した全ＲＡＭクリア電源投入操作が行われた場合、主制御基板１０の初期設定処理では、図１００のステップＳ１０－１→ステップＳ１０－２→ステップＳ１０－４：Ｙｅｓ→ステップＳ１０－５→ステップＳ１０－６：Ｙｅｓ→ステップＳ１０－８：Ｙｅｓ→ステップＳ１０－１２と進んで、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技状態フラグ記憶領域がクリアされるとともに、ステップＳ１０－１３へと進んで遊技球数制御部１８０へ遊技球数クリアコマンドが送信され、図１０１の遊技球数制御部１８０の初期設定処理のステップＳ２０１０－９において、遊技球数クリアコマンドを受信していると判定されて、遊技球数カウンタのカウント値がクリアされる。

【０７２０】

以上の処理が行われることにより、主制御基板１０は、低ベース時短状態において、電源断がなされた後、ＲＡＭクリアボタン１１０ｅの操作を伴う第２電源投入操作である主制御基板ＲＡＭクリア電源投入操作が行われた場合、当該主制御基板１０のメインＲＡＭ１１０ｃ内におけるバックアップ情報をクリアし、遊技球数制御部１８０の遊技球数ＲＡＭ１８０ｃ内における遊技可能な遊技球数である遊技球数カウンタもクリアする。

【０７２１】

＜第３実施形態＞

次に、本発明の第３実施形態を説明する。本実施形態は、遊技球数制御部１８０の遊技報知制御処理の内容が、第１及び第２実施形態と異なる。図１０２は、遊技球数制御部１８０の遊技報知制御処理の一部（ステップＳ２０８０－１からステップＳ２０８０－１６まで）を示すフローチャートである。図１０２と、第１実施形態の図５０を比較すると、図１０２では、図５０のステップＳ２０８０－１３に相当する処理が無い。また、図１０２では、図５０のステップＳ２０８０－２、ステップＳ２０８０－６、及びステップＳ２０８０－１４が、それぞれ、ステップＳ２０８０ａ－２、ステップＳ２０８０ａ－６、及びステップＳ２０８０ａ－１４に置き換わっている。

【０７２２】

ステップＳ２０８０ａ－２において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの遊技球数カウンタのカウント値が減算されたか否かを判定する。前回の遊技機報知制御処理から今回の遊技機報知制御処理までの間に、遊技球が１発以上発射されて、遊技球数カウンタのカウント値が減算されていれば、本ステップの判定結果は「Ｙｅｓ」になり、前回の遊技機報知制御処理から今回の遊技機報知制御処理までの間に、遊技球が１発も発射されておらず、遊技球数カウンタのカウント値が減算されていなければ、本ステップの判定結果は「Ｎｏ」になる。遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの遊技球数カウンタのカウント値が減算されている場合（Ｓ２０８０ａ－２：Ｙｅｓ）、ス

テップＳ２０８０－４に進み、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの遊技球数カウンタのカウント値が減算されていない場合（Ｓ２０８０ａ－２：Ｎｏ）、図５１のステップＳ２０８０－２４に進む。

【０７２３】

ステップＳ２０８０ａ－６において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、主制御基板１０から始動入賞指定コマンドを受信したか否かを判定する。遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、始動入賞指定コマンドを受信した場合（ステップＳ２０８０ａ－６：Ｙｅｓ）、ステップＳ２０８０－１０に進み、始動入賞指定コマンドを受信していない場合（ステップＳ２０８０ａ－６：Ｎｏ）、ステップＳ２０８０－１２に進む。

【０７２４】

ステップＳ２０８０ａ－１４において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの遊技球数カウンタのカウント値が減算されたか否かを判定する。遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの遊技球数カウンタのカウント値が減算されている場合（Ｓ２０８０ａ－１４：Ｙｅｓ）、ステップＳ２０８０－１５に進む。遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの遊技球数カウンタのカウント値が減算されていない場合（Ｓ２０８０ａ－１４：Ｎｏ）、図５１のステップＳ２０８０－１７に進む。

【０７２５】

ここで、本実施形態の遊技報知制御処理では、着席中に、始動入賞指定コマンドを受信すると、ステップＳ２０８０－１：Ｎｏ→ステップＳ２０８０－５→ステップＳ２０８０ａ－６：Ｙｅｓ→ステップＳ２０８０－１０と進んで、遊技中断判定フラグがセットされ、次のステップＳ２０８０－１１において、所定時間が遊技中断判定タイマカウンタにセットされる。この後、遊技球が発射されず、始動入賞もしない状態が、所定時間に渡って続くと、所定時間の経過時の報知態様制御処理では、図５１のステップＳ２０８０－１７における減算後の遊技中断判定タイマカウンタのカウント値が０になり、遊技者が遊技を中断したとみなすことができるため、ステップＳ２０８０－１８：Ｎｏ→ステップＳ２０８０－２２→ステップＳ２０８０－２３と進んで、離席中フラグがセットされる。次の遊技報知制御処理では、図５１のステップＳ２０８０－１：Ｙｅｓ→ステップＳ２０８０－２：Ｎｏ→ステップＳ２０８０－２４と進んで、離席報知態様決定処理が行われ、遊技報知ランプ８６及び画像表示装置３１による報知態様が、着席中の報知態様から離席中の報知態様に変更される。その後、遊技球が発射されて、遊技球数カウンタが減算されると、遊技者が着席して遊技を再開したとみなすことができるため、遊技情報報知制御処理では、ステップＳ２０８０－１：Ｙｅｓ→ステップＳ２０８０ｂ－２：Ｙｅｓ→ステップＳ２０８０－４→ステップＳ２０８０－５と進んで、着席報知態様決定処理が行われ、遊技報知ランプ８６及び画像表示装置３１による報知態様が、離席中の報知態様から着席中の報知態様に変更される。

【０７２６】

以上の処理が行われることにより、遊技球数制御部１８０は、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃ内の遊技可能な遊技球数が所定数以上のときに、図柄表示手段である特別図柄表示装置２０、２１における始動条件の最後の成立から所定時間が経過すると、報知手段である遊技報知ランプ８６及び画像表示装置３１の報知態様を変化させる。

【０７２７】

＜第４実施形態＞

次に、本発明の第４実施形態を説明する。本実施形態は、遊技球数制御部１８０の遊技報知制御処理の内容が、第１～第３実施形態と異なる。図１０３及び図１０４は、遊技球数制御部１８０の遊技報知制御処理を示すフローチャートである。図１０３及び図１０４と、第１実施形態の図５０及び図５１を比較すると、図１０３及び図１０４では、図５０及び図５１のステップＳ２０８０－６～ステップＳ２０８０－１１に相当する処理がない。また、図１０３及び図１０４では、図５０及び図５１のステップＳ２０８０－２が、ステップＳ２０８０ｂ－２及びステップＳ２０８０－３に置き換わっている。また、図１０３及び図１０４では、図５０及び図５１のステップＳ２０８０－２：ＮｏとステップＳ２

０８０－１７の間に、ステップＳ２０８ｂ－１３～ステップＳ２０８ｂ－１６がある。また、図１０３及び図１０４では、図５０及び図５１のステップＳ２０８０－１２：ＹｅｓとステップＳ２０８０－２２の間に、ステップＳ２０８０ｂ－１９～ステップＳ２０８０ｂ－２１がある。

【０７２８】

ステップＳ２０８０ｂ－２において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの遊技球数カウンタのカウント値が減算されたか否かを判定する。前回の遊技機報知制御処理から今回の遊技機報知制御処理までの間に、遊技球が１発以上発射されて、遊技球数カウンタのカウント値が減算されていれば、本ステップの判定結果は「Ｙｅｓ」になり、前回の遊技機報知制御処理から今回の遊技機報知制御処理までの間に、遊技球が１発も発射されておらず、遊技球数カウンタのカウント値が減算されていなければ、本ステップの判定結果は「Ｎｏ」になる。遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数が減算されていない場合（Ｓ２０８０ｂ－２：Ｎｏ）、ステップＳ２０８０ｂ－３に進む。

【０７２９】

ステップＳ２０８０ｂ－３において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの遊技球数カウンタのカウント値が加算されたか否かを判定する。前回の遊技機報知制御処理から今回の遊技機報知制御処理までの間に、遊技球が、一般入賞口１２、第１始動口１４、第２始動口１５、又は大入賞口１６を通過して、遊技球数カウンタのカウント値が加算された場合、本ステップＳＳ２０８０ｂ－３の判定結果は「Ｙｅｓ」になり、前回の遊技機報知制御処理から今回の遊技機報知制御処理までの間に、いずれの入賞口にも入賞しておらず、遊技球数カウンタのカウント値が加算されていない場合、本ステップの判定結果は「Ｎｏ」になる。技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数が加算されていない場合（Ｓ２０８０ｂ－３：Ｎｏ）、ステップＳ２０８０－２４に進む。

【０７３０】

遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数が減算された場合（Ｓ２０８０ｂ－２：Ｙｅｓ）、又は、遊技球数が加算された場合（Ｓ２０８０ｂ－３：Ｙｅｓ）、ステップＳ２０８０－４に進んで、離席中フラグをクリアする。

【０７３１】

遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、ステップＳ２８０８－１２において、遊技中断判定フラグがセットされていないと判定した場合、ステップＳ２０８０ｂ－１３に進んで、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの遊技球数カウンタのカウント値が減算されたか否かを判定する。遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数が減算されていない場合（Ｓ２０８０ｂ－１３：Ｎｏ）、ステップＳ２０８０ｂ－１４に進む。ステップＳ２０８０ｂ－１４において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの遊技球数カウンタのカウント値が加算されたか否かを判定する。技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数が加算されていない場合（Ｓ２０８０ｂ－１４：Ｎｏ）、ステップＳ２０８０ｂ－１５に進む。遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数が減算された場合（Ｓ２０８０ｂ－１３：Ｙｅｓ）、又は、遊技球数が加算された場合（Ｓ２０８０ｂ－１５：Ｙｅｓ）、図１０４のステップＳ２０８０－１７に進む。

【０７３２】

ステップＳ２０８０ｂ－１５において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの遊技中断判定フラグ記憶領域に遊技中断判定フラグをセットする。次に、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、所定時間を遊技中断判定タイマカウンタにセットし（Ｓ２０８０ｂ－６）、今回の遊技報知制御処理を終了する。

【０７３３】

また、ステップＳ２８０８－１２において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技中断判定フラグがセットされていないと判定した場合、ステップＳ２０８０ｂ－１９に進んで、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの遊技球数カウンタのカウント値が減算されたか否かを判定する。遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数が減算されていない場合（Ｓ２０８０ｂ－１９：Ｎｏ）、ステップＳ２０８０ｂ－２０に進む。ステップＳ２０８０ｂ－２０において、遊技

球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの遊技球数カウンタのカウント値が加算されたか否かを判定する。技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数が加算されていない場合（Ｓ２０８０ｂ－２０：Ｎｏ）、図１０４のステップＳ２０８０ｂ－１７に進む。

【０７３４】

遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数が減算されたか（Ｓ２０８０ｂ－１９：Ｙｅｓ）、加算された場合（Ｓ２０８０ｂ－１９：Ｎｏ→Ｓ２０８０ｂ－２０：Ｙｅｓ）、ステップＳ２０８０ｂ－２１に進む。ステップＳ２０８０ｂ－２１において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技中断判定タイマカウンタをクリアし、図１０４のステップＳ２０８０－２２に進んで、遊技中断判定フラグをクリアする。

【０７３５】

ここで、本実施形態の遊技報知制御処理では、着席中に、遊技球数カウンタが減算も加算もされないと、ステップＳ２０８０－１：Ｎｏ→ステップＳ２０８０－５→ステップＳ２０８０ｂ－１２：Ｎｏ→ステップＳ２０８０ｂ－１３：Ｎｏ→ステップＳ２０８０ｂ－１４：Ｎｏ→ステップＳ２０８０ｂ－１５と進んで、遊技中断判定フラグがセットされ、次のステップＳ２０８０ｂ－１６において、所定時間が遊技中断判定タイマカウンタにセットされる。この後、遊技球数カウンタが減算も加算もされない状態が、所定時間に渡って続くと、所定時間の経過時の報知態様制御処理では、図１０４のステップＳ２０８０ｂ－１７における減算後の遊技中断判定タイマカウンタのカウント値が０になり、遊技者が遊技を中断したとみなすことができるため、ステップＳ２０８０－１８：Ｎｏ→ステップＳ２０８０－２２→ステップＳ２０８０－２３と進んで、離席中フラグがセットされる。次の遊技報知制御処理では、ステップＳ２０８０－１：Ｙｅｓ→ステップＳ２０８０ｂ－２：Ｎｏ→ステップＳ２０８０ｂ－３：Ｎｏ→ステップＳ２０８０－２４と進んで、離席報知態様決定処理が行われ、遊技報知ランプ８６及び画像表示装置３１による報知態様が、着席中の報知態様から離席中の報知態様に変更される。その後、遊技球が発射されて、遊技球数カウンタが減算されると、遊技者が着席して遊技を再開したとみなすことができるため、遊技情報報知制御処理では、ステップＳ２０８０－１：Ｙｅｓ→ステップＳ２０８０ｂ－２：Ｙｅｓ→ステップＳ２０８０－４→ステップＳ２０８０－５と進んで、着席報知態様決定処理が行われ、遊技報知ランプ８６及び画像表示装置３１による報知態様が、離席中の報知態様から着席中の報知態様に変更される。

【０７３６】

以上の処理が行われることにより、遊技球数制御部１８０は、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃ内の遊技可能な遊技球数が所定数以上のときに、遊技球数の減算及び加算に関わる最後の処理から所定時間が経過すると、報知手段である遊技報知ランプ８６及び画像表示装置３１の報知態様を変化させる。

【０７３７】

＜第５実施形態＞

次に、本発明の第５実施形態を説明する。本実施形態は、遊技球数制御部１８０の遊技報知制御処理の内容が、第４実施形態と異なる。図１０５は、遊技球数制御部１８０の遊技報知制御処理の一部（ステップＳ２０８０－１からステップＳ２０８０ｂ－２１まで）を示すフローチャートである。図１０５と、第３実施形態の図１０３を比較すると、図５では、図１０３のステップＳ２０８０ｂ－３、ステップＳ２０８０ｂ－１４、及びステップＳ２０８０ｂ－２０に相当する処理がない。

【０７３８】

図１０５に示すように、本実施形態では、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、ステップＳ２０８０ｂ－２において、遊技球数が減算されたと判定した場合（Ｓ２０８０ｂ－２：Ｙｅｓ）、ステップＳ２０８０－４に進み、遊技球数が減算されていないと判定した場合（Ｓ２０８０ｂ－２：Ｎｏ）、図１０４のステップＳ２０８０－２４に進む。

【０７３９】

また、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、ステップＳ２０８０ｂ－１３において、遊技球数が減算されたと判定した場合（Ｓ２０８０ｂ－１３：Ｙｅｓ）、今回の遊技報知制御処理を

終了し、遊技球数が減算されていないと判定した場合（Ｓ２０８０ｂ－１３：Ｎｏ）、ステップＳ２０８０ｂ－１５に進む。

【０７４０】

また、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、ステップＳ２０８０ｂ－１９において、遊技球数が減算されたと判定した場合（Ｓ２０８０ｂ－１９：Ｙｅｓ）、ステップＳ２０８０ｂ－２１に進み、遊技球数が減算されていないと判定した場合（Ｓ２０８０ｂ－１９：Ｎｏ）、図１０４のステップＳ２０８０－１７に進む。

【０７４１】

ここで、本実施形態の遊技報知制御処理では、着席中に、遊技球数カウンタが減算されないと、ステップＳ２０８０－１：Ｎｏ→ステップＳ２０８０－５→ステップＳ２０８０ｂ－１２：Ｎｏ→ステップＳ２０８０ｂ－１３：Ｎｏ→ステップＳ２０８０ｂ－１５と進んで、遊技中断判定フラグがセットされ、次のステップＳ２０８０ｂ－１６において、所定時間が遊技中断判定タイマカウンタにセットされる。この後、遊技球数カウンタが減算されない状態が、所定時間に渡って続くと、所定時間の経過時の報知態様制御処理では、図１０４のステップＳ２０８０ｂ－１７における減算後の遊技中断判定タイマカウンタのカウント値が０になり、遊技者が遊技を中断したとみなすことができるため、図１０４のステップＳ２０８０－１８：Ｎｏ→ステップＳ２０８０－２２→ステップＳ２０８０－２３と進んで、離席中フラグがセットされる。次の遊技報知制御処理では、ステップＳ２０８０－１：Ｙｅｓ→ステップＳ２０８０ｂ－２：Ｎｏ→図１０４のステップＳ２０８０－２４と進んで、離席報知態様決定処理が行われ、遊技報知ランプ８６及び画像表示装置３１による報知態様が、着席中の報知態様から離席中の報知態様に変更される。その後、遊技球が発射されて、遊技球数カウンタが減算されると、遊技者が着席して遊技を再開したとみなすことができるため、遊技情報報知制御処理では、ステップＳ２０８０－１：Ｙｅｓ→ステップＳ２０８０ｂ－２：Ｙｅｓ→ステップＳ２０８０－４→ステップＳ２０８０－５と進んで、着席報知態様決定処理が行われ、遊技報知ランプ８６及び画像表示装置３１による報知態様が、離席中の報知態様から着席中の報知態様に変更される。

【０７４２】

以上の処理が行われることにより、遊技球数制御部１８０は、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃ内の遊技可能な遊技球数が所定数以上のときに、遊技球数の減算に関わる最後の処理から所定時間が経過すると、報知手段である遊技報知ランプ８６及び画像表示装置３１の報知態様を変化させる。

【０７４３】

＜第６実施形態＞

次に、本発明の第６実施形態を説明する。本実施形態は、遊技球数制御部１８０の遊技報知制御処理の内容が、第４実施形態と異なる。図１０６は、遊技球数制御部１８０の遊技報知制御処理の一部（ステップＳ２０８０－１からステップＳ２０８０ｂ－２１まで）を示すフローチャートである。図１０５と、第４実施形態の図１０３を比較すると、図１０６では、図１０３のステップＳ２０８０ｂ－２、ステップＳ２０８０ｂ－１３、及びステップＳ２０８０ｂ－１９に相当する処理がない。

【０７４４】

図１０６に示すように、本実施形態では、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、ステップＳ２０８０ｂ－３において、遊技球数が加算されたと判定した場合（Ｓ２０８０ｂ－３：Ｙｅｓ）、ステップＳ２０８０－４に進み、遊技球数が加算されていないと判定した場合（Ｓ２０８０ｂ－３：Ｎｏ）、図１０４のステップＳ２０８０－２４に進む。

【０７４５】

また、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、ステップＳ２０８０ｂ－１４において、遊技球数が加算されたと判定した場合（Ｓ２０８０ｂ－１４：Ｙｅｓ）、今回の遊技報知制御処理を終了し、遊技球数が加算されていないと判定した場合（Ｓ２０８０ｂ－１４：Ｎｏ）、ステップＳ２０８０ｂ－１５に進む。

【０７４６】

また、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、ステップＳ２０８０ｂ－２０において、遊技球数が加算されたと判定した場合（Ｓ２０８０ｂ－２０：Ｙｅｓ）、ステップＳ２０８０ｂ－２１に進み、遊技球数が加算されていないと判定した場合（Ｓ２０８０ｂ－２０：Ｎｏ）、図１０４のステップＳ２０８０－１７に進む。

【０７４７】

ここで、本実施形態の遊技報知制御処理では、着席中に、遊技球数カウンタが加算されないと、ステップＳ２０８０－１：Ｎｏ→ステップＳ２０８０－５→ステップＳ２０８０ｂ－１２：Ｎｏ→ステップＳ２０８０ｂ－１４：Ｎｏ→ステップＳ２０８０ｂ－１５と進んで、遊技中断判定フラグがセットされ、次のステップＳ２０８０ｂ－１６において、所定時間が遊技中断判定タイマカウンタにセットされる。この後、遊技球数カウンタが加算されない状態が、所定時間に渡って続くと、所定時間の経過時の報知態様制御処理では、図１０４のステップＳ２０８０ｂ－１７における減算後の遊技中断判定タイマカウンタのカウント値が０になり、遊技者が遊技を中断したとみなすことができるため、図１０４のステップＳ２０８０－１８：Ｎｏ→ステップＳ２０８０－２２→ステップＳ２０８０－２３と進んで、離席中フラグがセットされる。次の遊技報知制御処理では、ステップＳ２０８０－１：Ｙｅｓ→ステップＳ２０８０ｂ－３：Ｎｏ→図１０４のステップＳ２０８０－２４と進んで、離席報知態様決定処理が行われ、遊技報知ランプ８６及び画像表示装置３１による報知態様が、着席中の報知態様から離席中の報知態様に変更される。その後、遊技球が、一般入賞口１２、第１大入賞口１６、第２大入賞口１７、第１始動口１４、又は第２始動口１５に入賞して、遊技球数カウンタが加算されると、遊技者が着席して遊技を再開したとみなすことができるため、遊技情報報知制御処理では、ステップＳ２０８０－１：Ｙｅｓ→ステップＳ２０８０ｂ－３：Ｙｅｓ→ステップＳ２０８０－４→ステップＳ２０８０－５と進んで、着席報知態様決定処理が行われ、遊技報知ランプ８６及び画像表示装置３１による報知態様が、離席中の報知態様から着席中の報知態様に変更される。

【０７４８】

以上の処理が行われることにより、遊技球数制御部１８０は、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃ内の遊技可能な遊技球数が所定数以上のときに、遊技球数の加算に関わる最後の処理から所定時間が経過すると、報知手段である遊技報知ランプ８６及び画像表示装置３１の報知態様を変化させる。

【０７４９】

＜第７実施形態＞

次に、本発明の第７実施形態を説明する。本実施形態の遊技機１は、一種確変機である。図１０７に示すように、本実施形態の遊技機１は、通常状態、低ベース時短状態、高ベース時短状態、高確率時短あり状態、高確率時短なし状態、遊技不能状態１、及び遊技不能状態２の７つの遊技状態を有する。

【０７５０】

高確率時短あり状態は、高確率状態であり且つ時短状態でもある遊技状態である。高確率時短あり状態では、大当たり当選確率が、通常状態よりも高確率の１／３０となり、普通図柄の変動時間が、高ベース時短状態と同じ５秒となり、普通図柄抽選の当選１回あたりの可動片１５ｂの開放時間が、高ベース時短状態と同じ６秒となる。

【０７５１】

高確率時短なし状態は、高確率状態ではあるが時短状態ではない遊技状態である。高確率時短なし状態では、大当たり当選確率が、通常状態よりも高確率の１／３０となり、普通図柄の変動時間が、通常状態と同じ６０秒となり、普通図柄抽選の当選１回あたりの可動片１５ｂの開放時間が、通常状態と同じ０．１秒となる。

【０７５２】

図１０９に示すように、遊技機１は、夕方モード、昼モード、夜モード、迷宮モード、及び朝モードを有する。迷宮モードは、高確率時短あり状態であるときのモードである。迷宮モードの間は、通常変動中に、迷宮内を彷徨っている様子を示す背景画像が表示される。朝モードは、高確率時短なし状態であるときのモードである。朝モードの間は、通常

変動中に、朝の様子を示す背景画像が表示される。

【０７５３】

図１１０は、本実施形態の遊技機１全体の構成を示すブロック図である。本実施形態の遊技機１は、一種確変機であるため、特定領域１９Ｂ（Ｖ入賞口）の開閉させる特定領域開閉ソレノイド１８ｄやその入賞を検出する特定領域検出スイッチ１８ａが設けられておらず、第２大入賞口１７における遊技球の入球を検出する第２大入賞口検出スイッチ１７ａが設けられている。また、本実施形態の遊技機１は、第２特別図柄の保留があるため、第２特別図柄保留表示器２４が設けられている。また、図１１１（ａ）及び図１１１（ｃ）に示すように、遊技機１のメインＲＡＭ１１０ｃの第２特別図柄記憶領域、及び、サブＲＡＭ１２０ｃの第２演出情報記憶領域は、第２特別図柄の第１保留と対応する第１記憶部、第２特別図柄の第２保留と対応する第２記憶部、第２特別図柄の第３保留と対応する第３記憶部、及び第２特別図柄の第４保留と対応する第４記憶部を有している。

【０７５４】

本実施形態の遊技機１には、１０種類の大当たりがある。１０種類の大当たりは、以下の通りである。

【０７５５】

Ａ５．第１特図１０Ｒ当たりＡ

この大当たりは、第１特別図柄の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選において選ばれ得るものの１つである。この大当たりの特別遊技では、第１ラウンド～第１０ラウンドのラウンド遊技を行う。各ラウンド遊技では、第１大入賞口１６の入賞個数が規定個数に達するか規定時間が経過するまでの第１大入賞口１６の開放→２秒間の第１大入賞口１６の閉鎖、という開閉態様で第１大入賞口１６を開閉する。

【０７５６】

図１０８の遊技フローに示すように、通常状態で第１特図１０Ｒ当たりＡになった場合、特別遊技後の遊技状態は、高確率時短あり状態になる。第１特図１０Ｒ当たりＡの特別遊技を経て高確率時短あり状態になったときの時短回数（Ｊ）は、８００回である。低ベース時短状態で第１特図１０Ｒ当たりＡになった場合、特別遊技後の遊技状態は、高確率時短なし状態になる。高確率時短なし状態で第１特図１０Ｒ当たりＡになった場合、特別遊技後の遊技状態は、再び高確率時短なし状態になる。

【０７５７】

Ｂ５．第１特図２Ｒ当たりＢ

この大当たりは、第１特別図柄の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選において選ばれ得るものの１つである。この大当たりの特別遊技では、第１ラウンド～第２ラウンドのラウンド遊技を行う。各ラウンド遊技では、第１大入賞口１６の入賞個数が規定個数に達するか規定時間が経過するまでの第１大入賞口１６の開放→２秒間の第１大入賞口１６の閉鎖、という開閉態様で第１大入賞口１６を開閉する。

【０７５８】

図１０８の遊技フローに示すように、通常状態で第１特図２Ｒ当たりＢになった場合、特別遊技後の遊技状態は、高確率時短あり状態になる。第１特図２Ｒ当たりＢの特別遊技を経て高確率時短あり状態になったときの時短回数（Ｊ）は、８００回である。低ベース時短状態で第１特図２Ｒ当たりＢになった場合、特別遊技後の遊技状態は、高確率時短なし状態になる。高確率時短なし状態で第１特図２Ｒ当たりＢになった場合、特別遊技後の遊技状態は、再び高確率時短なし状態になる。

【０７５９】

Ｃ５．第１特図１０Ｒ当たりＣ

この大当たりは、第１特別図柄の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選において選ばれ得るものの１つである。この大当たりの特別遊技では、第１ラウンド～第１０ラウンドのラウンド遊技を行う。各ラウンド遊技では、第１大入賞口１６の入賞個数が規定個数に達するか規定時間が経過するまでの第１大入賞口１６の開放→２秒間の第１大入賞口１６の閉鎖、という開閉態様で第１大入賞口１６を開閉する。

【０７６０】
図１０８の遊技フローに示すように、通常状態で第１特図１０Ｒ当たりＣになった場合、特別遊技後の遊技状態は、高確率時短あり状態になる。低ベース時短状態で第１特図１０Ｒ当たりＣになった場合も、特別遊技後の遊技状態は、高確率時短あり状態になる。高確率時短なし状態で第１特図１０Ｒ当たりＣになった場合も、特別遊技後の遊技状態は、高確率時短あり状態になる。第１特図１０Ｒ当たりＣの特別遊技を経て高確率時短あり状態になったときの時短回数（Ｊ）は、８００回である。
【０７６１】
Ｄ５．第１特図２Ｒ当たりＤ
この大当たりは、第１特別図柄の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選において選ばれ得るものの１つである。この大当たりの特別遊技では、第１ラウンド～第２ラウンドのラウンド遊技を行う。各ラウンド遊技では、第１大入賞口１６の入賞個数が規定個数に達するか規定時間が経過するまでの第１大入賞口１６の開放→２秒間の第１大入賞口１６の閉鎖、という開閉態様で第１大入賞口１６を開閉する。
【０７６２】
図１０８の遊技フローに示すように、通常状態で第１特図２Ｒ当たりＤになった場合、特別遊技後の遊技状態は、高ベース時短状態になる。第１特図２Ｒ当たりＤの特別遊技を経て高ベース時短状態になったときの時短回数（Ｊ）は、８００回である。低ベース時短状態で第１特図２Ｒ当たりＤになった場合、特別遊技後の遊技状態は、再び低ベース時短状態になる。高確率時短なし状態で第１特図２Ｒ当たりＤになった場合、特別遊技後の遊技状態は、低ベース時短状態になる。第１特図２Ｒ当たりＤの特別遊技を経て低ベース時短状態になったときの時短回数（Ｂ）は、７００回である。
【０７６３】
Ｅ５．第１特図２Ｒ当たりＥ
この大当たりは、第１特別図柄の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選において選ばれ得るものの１つである。この大当たりの特別遊技では、第１ラウンド～第２ラウンドのラウンド遊技を行う。各ラウンド遊技では、第１大入賞口１６の入賞個数が規定個数に達するか規定時間が経過するまでの第１大入賞口１６の開放→２秒間の第１大入賞口１６の閉鎖、という開閉態様で第１大入賞口１６を開閉する。
【０７６４】
図１０８の遊技フローに示すように、通常状態で第１特図２Ｒ当たりＥになった場合、特別遊技後の遊技状態は、高ベース時短状態になる。第１特図２Ｒ当たりＥの特別遊技を経て高ベース時短状態になったときの時短回数（Ｊ）は、８００回である。低ベース時短状態で第１特図２Ｒ当たりＥになった場合、特別遊技後の遊技状態は、再び低ベース時短状態になる。高確率時短なし状態で第１特図２Ｒ当たりＥになった場合、特別遊技後の遊技状態は、低ベース時短状態になる。第１特図２Ｒ当たりＥの特別遊技を経て低ベース時短状態になったときの時短回数（Ｂ）は、５００回である。
【０７６５】
Ｆ５．第２特図１０Ｒ当たりＦ
この大当たりは、第２特別図柄の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選において選ばれ得るものの１つである。この大当たりの特別遊技では、第１ラウンド～第１０ラウンドのラウンド遊技を行う。各ラウンド遊技では、第２大入賞口１７の入賞個数が規定個数に達するか規定時間が経過するまでの第２大入賞口１７の開放→２秒間の第２大入賞口１７の閉鎖、という開閉態様で第２大入賞口１７を開閉する。
【０７６６】
図１０８の遊技フローに示すように、高ベース時短状態で第２特図１０Ｒ当たりＦになった場合、特別遊技後の遊技状態は、高確率時短あり状態になる。高確率時短あり状態で第２特図１０Ｒ当たりＦになった場合、特別遊技後の遊技状態は、再び高確率時短あり状態になる。第２特図１０Ｒ当たりＦの特別遊技を経て高確率時短あり状態になったときの時短回数（Ｊ）は、８００回である。

【０７６７】
Ｇ５．第２特図２Ｒ当たりＧ
この大当たりは、第２特別図柄の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選において選ばれ得るものの１つである。この大当たりの特別遊技では、第１ラウンド～第２ラウンドのラウンド遊技を行う。各ラウンド遊技では、第２大入賞口１７の入賞個数が規定個数に達するか規定時間が経過するまでの第２大入賞口１７の開放→２秒間の第２大入賞口１７の閉鎖、という開閉態様で第２大入賞口１７を開閉する。
【０７６８】
図１０８の遊技フローに示すように、高ベース時短状態で第２特図２Ｒ当たりＧになった場合、特別遊技後の遊技状態は、高確率時短あり状態になる。高確率時短あり状態で第２特図２Ｒ当たりＧになった場合、特別遊技後の遊技状態は、再び高確率時短あり状態になる。第２特図２Ｒ当たりＧの特別遊技を経て高確率時短あり状態になったときの時短回数（Ｊ）は、８００回である。
【０７６９】
Ｈ５．第２特図１０Ｒ当たりＨ
この大当たりは、第２特別図柄の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選において選ばれ得るものの１つである。この大当たりの特別遊技では、第１ラウンド～第１０ラウンドのラウンド遊技を行う。各ラウンド遊技では、第２大入賞口１７の入賞個数が規定個数に達するか規定時間が経過するまでの第２大入賞口１７の開放→２秒間の第２大入賞口１７の閉鎖、という開閉態様で第２大入賞口１７を開閉する。
【０７７０】
図１０８の遊技フローに示すように、高ベース時短状態で第２特図１０Ｒ当たりＨになった場合、特別遊技後の遊技状態は、高確率時短あり状態になる。高確率時短あり状態で第２特図１０Ｒ当たりＨになった場合、特別遊技後の遊技状態は、再び高確率時短あり状態になる。第２特図１０Ｒ当たりＨの特別遊技を経て高確率時短あり状態になったときの時短回数（Ｊ）は、８００回である。
【０７７１】
Ｉ１．第２特図１０Ｒ当たりＩ
この大当たりは、第２特別図柄の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選において選ばれ得るものの１つである。この大当たりの特別遊技では、第１ラウンド～第１０ラウンドのラウンド遊技を行う。各ラウンド遊技では、第２大入賞口１７の入賞個数が規定個数に達するか規定時間が経過するまでの第２大入賞口１７の開放→２秒間の第２大入賞口１７の閉鎖、という開閉態様で第２大入賞口１７を開閉する。
【０７７２】
図１０８の遊技フローに示すように、高ベース時短状態で第２特図１０Ｒ当たりＩになった場合、特別遊技後の遊技状態は、再び高ベース時短状態になる。第２特図１０Ｒ当たりＩの特別遊技を経て高ベース時短状態になったときの時短回数（Ｊ）は、８００回である。高確率時短あり状態で第２特図１０Ｒ当たりＩになった場合、特別遊技後の遊技状態は、通常状態になる。
【０７７３】
Ｊ５．第２特図１０Ｒ当たりＪ
この大当たりは、第２特別図柄の始動条件の成立を契機とする大当たり抽選において選ばれ得るものの１つである。この大当たりの特別遊技では、第１ラウンド～第１０ラウンドのラウンド遊技を行う。各ラウンド遊技では、第２大入賞口１７の入賞個数が規定個数に達するか規定時間が経過するまでの第２大入賞口１７の開放→２秒間の第２大入賞口１７の閉鎖、という開閉態様で第２大入賞口１７を開閉する。
【０７７４】
図１０８の遊技フローに示すように、高ベース時短状態で第２特図１０Ｒ当たりＪになった場合、特別遊技後の遊技状態は、再び高ベース時短状態になる。第２特図１０Ｒ当たりＪの特別遊技を経て高ベース時短状態になったときの時短回数（Ｊ）は、８００回であ

る。高確率時短あり状態で第２特図１０Ｒ当たりＪになった場合、特別遊技後の遊技状態は、低ベース時短状態になる。第２特図１０Ｒ当たりＪの特別遊技を経て低ベース時短状態になったときの時短回数（Ｂ）は、５００回である。

【０７７５】

本実施形態の遊技機１では、高確率時短あり状態の間は、第２特図１０Ｒ当たりＦ、第２特図２Ｒ当たりＧ、第２特図１０Ｒ当たりＨになれば、最も有利な高確率時短あり状態が続くが、第２特図１０Ｒ当たりＩ又は第２特図１０Ｒ当たりＪになると、通常状態又は低ベース時短状態に落ちる。

【０７７６】

本実施形態の遊技機１には、４種類の特殊ハズレがある。４種類の特殊ハズレは、以下の通りである。

【０７７７】

ａ５．高ベース時短作動特殊ハズレａ

図１０８の遊技フローに示すように、通常状態でこの特殊ハズレａになった場合、高ベース時短状態になる。特殊ハズレａを経て高ベース時短状態になったときの時短回数（Ｊ）は、８００回である。

【０７７８】

ｂ５．低ベース時短作動特殊ハズレｂ

図１０８の遊技フローに示すように、通常状態でこの特殊ハズレｂになった場合、低ベース時短状態になる。特殊ハズレｂを経て低ベース時短状態になったときの時短回数（Ｂ）は、７００回である。

【０７７９】

ｃ５．低ベース時短作動特殊ハズレｃ

図１０８の遊技フローに示すように、通常状態でこの特殊ハズレｃになった場合、低ベース時短状態になる。この特殊ハズレｃを経て低ベース時短状態になったときの時短回数（Ｂ）は、５００回である。

【０７８０】

ｄ５．低ベース時短作動特殊ハズレｄ

図１０８の遊技フローに示すように、通常状態でこの特殊ハズレｄになった場合、低ベース時短状態になる。この特殊ハズレｄを経て低ベース時短状態になったときの時短回数（Ｂ）は、３００回である。

【０７８１】

上述したように、低ベース時短状態は、補助遊技に関わる有利度が、通常状態よりも高い。しかし、図１０８の遊技フローに示すように、低ベース時短状態では、特別図柄が第１特図１０Ｒ当たりＣの図柄で停止しない限り、高確率時短あり状態にならず、如何なる図柄で停止しても、高ベース時短状態にならない。これに対し、通常状態では、特別図柄が第１特図１０Ｒ当たりＡ、第１特図２Ｒ当たりＢ、第１特図１０Ｒ当たりＣの図柄で停止すると、特別遊技の終了後に、高確率時時短あり状態になり、特別図柄が第１特図２Ｒ当たりＤ、第１特図２Ｒ当たりＥの図柄で停止すると、特別遊技の終了後に、高ベース時短状態になり、高ベース時短作動特殊ハズレａの図柄で停止すると、直ちに、高ベース時短状態になる。このため、高確率時短あり状態や高ベース時短状態へのなり易さという点で見ると、通常状態のほうが低ベース時短状態よりも有利度が高い。よって、本実施形態では、遊技者は、通常状態の間は、そこに留まり、第１特図２Ｒ当たりＡ、第１特図２Ｒ当たりＢ、第１特図１０Ｒ当たりＣ、第１特図２Ｒ当たりＤ、第１特図２Ｒ当たりＥや高ベース時短作動特殊ハズレａの図柄を引き当てて、高確率時短あり状態や高ベース時短状態に進む機会を多く得ることを望む。また、遊技者は、低ベース時短状態の間は、できるだけ早く、低ベース時短回数（Ｂ）の変動を消化して、通常状態に進むことを望む。

【０７８２】

本実施形態では、遊技機１の主制御基板１０の初期設定処理、入力制御処理、特図特電制御処理、特別図柄記憶判定処理、特別図柄停止処理、大当たり遊技処理、及び大当たり

判定処理の手順が、第１～第６実施形態と異なる。また、遊技機１の遊技球数制御部１８０の遊技機情報通知データ送信処理の手順が、第１～第６実施形態と異なる。また、カードユニット９のカードユニット制御基板９０の遊技機情報解析処理の手順が、第１～第６実施形態と異なる。

【０７８３】

図１１２は、本実施形態の主制御基板１０の初期設定処理の一部（ステップＳ１０－１８からステップＳ１０－２７まで）を示すフローチャートである。第１～第６実施形態の主制御基板１０の初期設定処理（図３５及び図３６）と比較すると、図１１２では、ステップＳ１０－１８：Ｎｏの後に、ステップＳ１０－２０～ステップＳ１０－２３が実行される。ステップＳ１０－２０において、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技状態フラグ記憶領域に、高確率時短あり状態の遊技状態フラグがセットされているかを判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、高確率時短あり状態の遊技状態フラグがセットされている場合（ステップＳ１０－２０：Ｙｅｓ）、ステップＳ１０－２１に進み、高確率時短あり状態の遊技状態フラグがセットされていない場合（ステップＳ１０－２０：Ｎｏ）、ステップＳ１０－２２に進む。ステップＳ１０－２１において、メインＣＰＵ１１０ａは、高確率時短あり状態と対応する電源復旧指定コマンドを枠制御基板１６０及び演出制御基板１２０に送信し、ステップＳ１０－２５に進む。

【０７８４】

ステップＳ１０－２２において、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技状態フラグ記憶領域に、高確率時短なし状態の遊技状態フラグがセットされているかを判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、高確率時短なし状態の遊技状態フラグがセットされている場合（ステップＳ１０－２２：Ｙｅｓ）、ステップＳ１０－２３に進み、高確率時短なし状態の遊技状態フラグがセットされていない場合（ステップＳ１０－２２：Ｎｏ）、ステップＳ１０－２４に進む。ステップＳ１０－２３において、メインＣＰＵ１１０ａは、高確率時短なし状態と対応する電源復旧指定コマンドを枠制御基板１６０及び演出制御基板１２０に送信し、ステップＳ１０－２５に進む。

【０７８５】

遊技球数制御部１８０の初期設定処理の手順は、第１～第６実施形態の遊技球数制御部１８０の初期設定処理（図３８）と同様である。

【０７８６】

ここで、本実施形態では、図１０７に示した７つの遊技状態のうち、通常状態よりも有利な有利状態である高確率時短なし状態において、電源断がなされた後、図２２（ａ）に示した通常電源投入操作又は図２２（ｂ）に示した主制御基板ＲＡＭクリア電源投入操作が行われた場合、遊技球数制御部１８０の初期設定処理において、復旧した遊技球数の遊技球数復旧指定コマンドが、主制御基板１０に送信されるが（図３８のステップＳ２０１０－１０）、図２２（ｃ）に示した枠制御基板ＲＡＭクリア電源投入操作又は図２２（ｄ）に示した全ＲＡＭクリア電源投入操作が行われた場合、遊技球数復旧指定コマンドは主制御基板１０に送信されない。

【０７８７】

このため、高確率時短なし状態で電源断がされた翌日に、図２２（ａ）に示した通常電源投入操作が行われた場合、主制御基板１０の初期設定処理では、図３５のステップＳ１０－１→ステップＳ１０－２→ステップＳ１０－４：Ｙｅｓ→ステップＳ１０－５→ステップＳ１０－６：Ｙｅｓ→ステップＳ１０－８：Ｎｏ→ステップＳ１０－１０と進んで、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技状態フラグ記憶領域における前日の電源断の時点の遊技状態である高確率時短なし状態の遊技状態フラグが、復元される。

【０７８８】

高確率時短なし状態で電源断がされた翌日に、図２２（ｂ）に示した主制御基板ＲＡＭクリア電源投入操作が行われた場合、主制御基板１０の初期設定処理では、図３５のステップＳ１０－１→ステップＳ１０－２→ステップＳ１０－４：Ｙｅｓ→ステップＳ１０－５→ステップＳ１０－６：Ｙｅｓ→ステップＳ１０－８：Ｙｅｓ→ステップＳ１０－１２

と進んで、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技状態フラグ記憶領域における前日の電源断の時点の遊技状態である高確率時短なし状態の遊技状態フラグは、クリアされる。

【０７８９】

高確率時短なし状態で電源断がされた翌日に、図２２（ｄ）に示した全ＲＡＭクリア電源投入操作が行われた場合、主制御基板１０の初期設定処理では、図３５のステップＳ１０－１→ステップＳ１０－２→ステップＳ１０－４：Ｙｅｓ→ステップＳ１０－５→ステップＳ１０－６：Ｙｅｓ→ステップＳ１０－８：Ｙｅｓ→ステップＳ１０－１２と進んで、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技状態フラグ記憶領域が、クリアされる。

【０７９０】

以上の処理が行われることにより、主制御基板１０は、高確率時短なし状態において、電源断がなされた後、ＲＡＭクリアボタン１１０ｅの操作を伴う第２電源投入操作である主制御基板ＲＡＭクリア電源投入操作が行われた場合、当該主制御基板１０のメインＲＡＭ１１０ｃ内におけるバックアップ情報をクリアし、遊技球数制御部１８０の遊技球数ＲＡＭ１８０ｃ内における遊技可能な遊技球数である遊技球数カウンタをクリアしない。

【０７９１】

また、本実施形態では、高確率時短なし状態において、電源断がなされた後、図２２（ａ）に示した通常電源投入操作又は図２２（ｃ）に示した枠制御基板ＲＡＭクリア電源投入操作が行われた場合、主制御基板１０の初期設定処理において、復旧した遊技状態である高確率時短なし状態の電源復旧指定コマンドが、枠制御基板１６０に送信されるが（図１１２のステップＳ１０－２３）、図２２（ｂ）に示した主制御基板ＲＡＭクリア電源投入操作又は図２２（ｄ）に示した全ＲＡＭクリア電源投入操作が行われた場合、電源復旧指定コマンドは遊技球数制御部１８０に送信されない。

【０７９２】

このため、高確率時短なし状態で電源断がされた翌日に、図２２（ａ）に示した通常電源投入操作が行われた場合、遊技球数制御部１８０の初期設定処理では、図３８のステップＳ２０１０－１→ステップＳ２０１０－２→ステップＳ２０１０－３→ステップＳ２０１０－４：Ｙｅｓ→ステップＳ２０１０－５→ステップＳ２０１０－６：Ｙｅｓ→ステップＳ２０１０－８：Ｎｏ→ステップＳ２０１０－１０と進んで、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの遊技球数カウンタのカウント値が、復元される。

【０７９３】

高確率時短なし状態で電源断がされた翌日に、図２２（ｃ）に示した枠制御基板ＲＡＭクリア電源投入操作が行われた場合、遊技球数制御部１８０の初期設定処理では、図３８のステップＳ２０１０－１→ステップＳ２０１０－２→ステップＳ２０１０－３→ステップＳ２０１０－４：Ｙｅｓ→ステップＳ２０１０－５→ステップＳ２０１０－６：Ｙｅｓ→ステップＳ２０１０－８：Ｙｅｓ→ステップＳ２０１０－１２と進んで、遊技球数カウンタのカウント値を含む遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの全領域がクリアされる。

【０７９４】

高確率時短なし状態で電源断がされた翌日に、図２２（ｄ）に示した全ＲＡＭクリア電源投入操作が行われた場合、遊技球数制御部１８０の初期設定処理では、図３８のステップＳ２０１０－１→ステップＳ２０１０－２→ステップＳ２０１０－３→ステップＳ２０１０－４：Ｙｅｓ→ステップＳ２０１０－５→ステップＳ２０１０－６：Ｙｅｓ→ステップＳ２０１０－８：Ｙｅｓ→ステップＳ２０１０－１２と進んで、遊技球数カウンタのカウント値を含む遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの全領域がクリアされる。

【０７９５】

以上の処理が行われることにより、遊技球数制御部１８０は、高確率時短なし状態において、電源断がなされた後、遊技球数クリアボタン１８０ｅの操作を伴う第１電源投入操作である枠制御基板ＲＡＭクリア電源投入操作が行われた場合、主制御基板１０のメインＲＡＭ１１０ｃ内における高確率時短なし状態の遊技状態フラグを維持したまま、遊技球数制御部１８０の遊技球数ＲＡＭ１８０ｃ内における遊技可能な遊技球数である遊技球数カウンタをクリアする。

【０７９６】
　また、高確率時短なし状態よりも有利な有利状態である高確率時短あり状態において、電源断された後に、通常電源投入操作、主制御基板ＲＡＭクリア電源投入操作、枠制御基板ＲＡＭクリア電源投入操作、又は全ＲＡＭクリア電源投入操作が行われた場合も、高確率時短なし状態で電源断がなされた後にそれらの電源投入操作が行われた場合と同様である。即ち、枠制御基板ＲＡＭクリア電源投入操作又は全ＲＡＭクリア電源投入操作が行われた場合、遊技球数制御部１８０から主制御基板１０に遊技球数復旧指定コマンドは送信されず、主制御基板ＲＡＭクリア電源投入操作又は全ＲＡＭクリア電源投入操作が行われた場合、主制御基板１０から遊技球数制御部１８０に電源復旧指定コマンドは送信されない。
【０７９７】
　このため、高確率時短あり状態で電源断がされた翌日に、図２２（ａ）に示した通常電源投入操作が行われた場合、主制御基板１０の初期設定処理では、図３５のステップＳ１０－１→ステップＳ１０－２→ステップＳ１０－４：Ｙｅｓ→ステップＳ１０－５→ステップＳ１０－６：Ｙｅｓ→ステップＳ１０－８：Ｎｏ→ステップＳ１０－１０と進んで、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技状態フラグ記憶領域における前日の電源断の時点の遊技状態である高確率時短あり状態の遊技状態フラグが、復元される。
【０７９８】
　高確率時短あり状態で電源断がされた翌日に、図２２（ｂ）に示した主制御基板ＲＡＭクリア電源投入操作が行われた場合、主制御基板１０の初期設定処理では、図３５のステップＳ１０－１→ステップＳ１０－２→ステップＳ１０－４：Ｙｅｓ→ステップＳ１０－５→ステップＳ１０－６：Ｙｅｓ→ステップＳ１０－８：Ｙｅｓ→ステップＳ１０－１２と進んで、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技状態フラグ記憶領域における前日の電源断の時点の遊技状態である高確率時短あり状態の遊技状態フラグは、クリアされる。
【０７９９】
　高確率時短あり状態で電源断がされた翌日に、図２２（ｄ）に示した全ＲＡＭクリア電源投入操作が行われた場合、主制御基板１０の初期設定処理では、図３５のステップＳ１０－１→ステップＳ１０－２→ステップＳ１０－４：Ｙｅｓ→ステップＳ１０－５→ステップＳ１０－６：Ｙｅｓ→ステップＳ１０－８：Ｙｅｓ→ステップＳ１０－１２と進んで、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技状態フラグ記憶領域が、クリアされる。
【０８００】
　以上の処理が行われることにより、主制御基板１０は、高確率時短あり状態において、電源断がなされた後、ＲＡＭクリアボタン１１０ｅの操作を伴う第２電源投入操作である主制御基板ＲＡＭクリア電源投入操作が行われた場合、当該主制御基板１０のメインＲＡＭ１１０ｃ内におけるバックアップ情報をクリアし、遊技球数制御部１８０の遊技球数ＲＡＭ１８０ｃ内における遊技可能な遊技球数である遊技球数カウンタをクリアしない。
【０８０１】
　また、高確率時短あり状態で電源断がされた翌日に、図２２（ａ）に示した通常電源投入操作が行われた場合、遊技球数制御部１８０の初期設定処理では、図３８のステップＳ２０１０－１→ステップＳ２０１０－２→ステップＳ２０１０－３→ステップＳ２０１０－４：Ｙｅｓ→ステップＳ２０１０－５→ステップＳ２０１０－６：Ｙｅｓ→ステップＳ２０１０－８：Ｎｏ→ステップＳ２０１０－１０と進んで、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの遊技球数カウンタのカウント値が、復元される。
【０８０２】
　高確率時短あり状態で電源断がされた翌日に、図２２（ｃ）に示した枠制御基板ＲＡＭクリア電源投入操作が行われた場合、遊技球数制御部１８０の初期設定処理では、図３８のステップＳ２０１０－１→ステップＳ２０１０－２→ステップＳ２０１０－３→ステップＳ２０１０－４：Ｙｅｓ→ステップＳ２０１０－５→ステップＳ２０１０－６：Ｙｅｓ→ステップＳ２０１０－８：Ｙｅｓ→ステップＳ２０１０－１２と進んで、遊技球数カウンタのカウント値を含む遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの全領域がクリアされる。

【０８０３】
高確率時短あり状態で電源断がされた翌日に、図２２（ｄ）に示した全ＲＡＭクリア電源投入操作が行われた場合、遊技球数制御部１８０の初期設定処理では、図３８のステップＳ２０１０－１→ステップＳ２０１０－２→ステップＳ２０１０－３→ステップＳ２０１０－４：Ｙｅｓ→ステップＳ２０１０－５→ステップＳ２０１０－６：Ｙｅｓ→ステップＳ２０１０－８：Ｙｅｓ→ステップＳ２０１０－１２と進んで、遊技球数カウンタのカウント値を含む遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの全領域がクリアされる。
【０８０４】
以上の処理が行われることにより、遊技球数制御部１８０は、高確率時短あり状態において、電源断がなされた後、遊技球数クリアボタン１８０ｅの操作を伴う第１電源投入操作である枠制御基板ＲＡＭクリア電源投入操作が行われた場合、主制御基板１０のメインＲＡＭ１１０ｃ内における高確率時短あり状態の遊技状態フラグを維持したまま、遊技球数制御部１８０の遊技球数ＲＡＭ１８０ｃ内における遊技可能な遊技球数である遊技球数カウンタをクリアする。
【０８０５】
本実施形態における遊技球数制御部１８０のエラー判定処理、計数処理、計数通知処理、及び遊技条件移行成立判定処理の手順は、第１～第６実施形態における遊技球数制御部１８０のエラー判定処理（図３９）、計数処理（図４５）、計数通知処理（図４８）、及び遊技条件移行成立判定処理（図４６）と同様である。
【０８０６】
ここで、本実施形態の遊技機１の遊技球数制御部１８０は、エラー判定処理では、コンプリート機能発動エラーを除く所定のエラーが発生して、遊技機１の遊技状態が遊技不能状態２になったときのみ、図３９のステップＳ２０２０－１３において、計数ボタン操作有効フラグをクリアし、ステップＳ２０２０－１４において、計数ボタン操作無効フラグをセットするが、通常状態、低ベース時短状態、高ベース時短状態、高確率時短あり状態、高確率時短なし状態、及び遊技不能状態１の何れかになったときは、計数ボタン操作有効フラグのセットを維持する。よって、本実施形態では、遊技球数制御部１８０は、通常状態よりも有利な有利状態である高確率時短なし状態において、計数ボタン８が短押し又は長押しされると、遊技球数の移行条件を成立させて、所定数である１個又は２５０個の遊技球数の移行信号である計数通知データのカードユニット９への送信を可能とする。また、遊技球数制御部１８０は、高確率時短なし状態よりも有利な有利状態である高確率時短あり状態において、計数ボタン８が短押し又は長押しされると、遊技球数の移行条件を成立させて、所定数である１個又は２５０個の遊技球数の移行信号である計数通知データのカードユニット９への送信を可能とする。
【０８０７】
図１１３は、本実施形態の遊技球数制御部１８０の遊技機情報通知データ送信処理の一部（ステップＳ２０４４－１からステップＳ２０４４－１０まで）示すフローチャートである。図１１３と、第１～第６実施形態の遊技機情報通知データ送信処理（図４３及び図４４）を比較すると、図１１３では、ステップＳ２０４４－３：Ｎｏの後に、ステップＳ２０４４－５が実行される。
【０８０８】
図１１３のステップＳ２０４４－５において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの遊技状態フラグ記憶領域に高確率時短あり状態の遊技状態フラグがセットされているか否かを判定する。遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、高確率時短あり状態の遊技状態フラグがセットされている場合（Ｓ２０４４－５：Ｙｅｓ）、ステップＳ２０４４－６に進む。高確率時短あり状態の遊技状態フラグがセットされていない場合（Ｓ２０４４－５：Ｎｏ）、ステップＳ２０４４－６を飛ばして、ステップＳ２０４４－７に進む。
【０８０９】
ステップＳ２０４４－６において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、高確率時短あり状態であることを示す状態通知信号である遊技機情報通知データを生成し、この遊技機情報通知

データをカードユニット９に送信する。
【０８１０】
ステップＳ２０４４－７において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの遊技状態フラグ記憶領域に高確率時短なし状態の遊技状態フラグがセットされているか否かを判定する。遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、高確率時短なし状態の遊技状態フラグがセットされている場合（Ｓ２０４４－７：Ｙｅｓ）、ステップＳ２０４４－８に進む。高確率時短なし状態の遊技状態フラグがセットされていない場合（Ｓ２０４４－９：Ｎｏ）、ステップＳ２０４４－８を飛ばして、ステップＳ２０４４－９に進む。
【０８１１】
ステップＳ２０４４－８において、遊技球数ＣＰＵ１８０ａは、高確率時短なし状態であることを示す状態通知信号である遊技機情報通知データを生成し、この遊技機情報通知データをカードユニット９に送信する。
【０８１２】
図１１４は、本実施形態のカードユニット制御基板９０の遊技機情報解析処理を示すフローチャートである。図１１４と、第１～第６実施形態の遊技機情報解析処理（図６０）を比較すると、図１１４では、図６０のステップＳ３０８０－４及びステップＳ３０８０－７に相当する処理がなく、ステップＳ３０８０－１１：Ｎｏの後に、ステップＳ３０８０－１４～Ｓ３０８０－１６の処理を追加している。
【０８１３】
図１１４のステップＳ３０８０－１４において、ユニットＣＰＵ９１０ａは、遊技機１が大当たりになったか否かを判定する。ユニットＣＰＵ９１０ａは、遊技機１が大当たりになっていない場合（Ｓ３０８０－１４：Ｎｏ）、ステップＳ３０８０－１５に進む。遊技機１が大当たりになった場合（Ｓ３０８０－１４：Ｙｅｓ）、ステップＳ３０８０－１７に進む。
【０８１４】
ステップＳ３０８０－１５において、ユニットＣＰＵ９１０ａは、遊技状態フラグ記憶領域を参照し、遊技機１が高ベース時短状態になったか否かを判定する。ユニットＣＰＵ９１０ａは、遊技機１が高ベース時短状態になっていない場合（Ｓ３０８０－１５：Ｎｏ）、ステップＳ３０８０－１６に進む。遊技機１が高ベース時短状態になった場合（Ｓ３０８０－１５：Ｙｅｓ）、ステップＳ３０８０－１７に進む。
【０８１５】
ステップＳ３０８０－１６において、ユニットＣＰＵ９１０ａは、遊技状態フラグ記憶領域を参照し、遊技機１が高確率時短あり状態になったか否かを判定する。ユニットＣＰＵ９１０ａは、遊技機１が高確率時短あり状態になっていない場合（Ｓ３０８０－１６：Ｎｏ）、今回の遊技機情報解析処理を終了する。遊技機１が高確率時短あり状態になった場合（Ｓ３０８０－１６：Ｙｅｓ）、ステップＳ３０８０－１７に進む。
【０８１６】
ここで、本実施形態では、遊技機１の遊技球数制御部１８０からカードユニット９に送信された遊技機情報通知データが、高確率時短あり状態になったことを示すものである場合、ステップＳ３０８０－１：Ｙｅｓ→ステップＳ３０８０－２→ステップＳ３０８０－３→ステップＳ３０８０－５：Ｎｏ→ステップＳ３０８０－６：Ｎｏ→ステップＳ３０８０－８：Ｎｏ→ステップＳ３０８０－９：Ｎｏ→ステップＳ３０８０－１１：Ｎｏ→ステップＳ３０８０－１４：Ｎｏ→ステップＳ３０８０－１５：Ｎｏ→ステップＳ３０８０－１６：Ｙｅｓ→ステップＳ３０８０－１７と進んで、排出ボタン操作無効フラグがセットされる。このことから、高確率時短あり状態であることを示す遊技機情報通知データは、貸出ボタン９８の操作を有効にする情報と、排出ボタン９９の操作を無効にする情報を含んでいるといえる。
【０８１７】
遊技機１の遊技球数制御部１８０からカードユニット９に送信された遊技機情報通知データが、高ベース時短状態になったことを示すものである場合、ステップＳ３０８０－１

：Ｙｅｓ→ステップＳ３０８０－２→ステップＳ３０８０－３→ステップＳ３０８０－５：Ｎｏ→ステップＳ３０８０－６：Ｎｏ→ステップＳ３０８０－８：Ｎｏ→ステップＳ３０８０－９：Ｎｏ→ステップＳ３０８０－１１：Ｎｏ→ステップＳ３０８０－１４：Ｎｏ→ステップＳ３０８０－１５：Ｙｅｓ→ステップＳ３０８０－１７と進んで、排出ボタン操作無効フラグがセットされる。このことから、高ベース時短状態であることを示す遊技機情報通知データは、貸出ボタン９８の操作を有効にする情報と、排出ボタン９９の操作を無効にする情報を含んでいるといえる。

【０８１８】

遊技機１の遊技球数制御部１８０からカードユニット９に送信された遊技機情報通知データが、大当たりになったことを示すものである場合、ステップＳ３０８０－１：Ｙｅｓ→ステップＳ３０８０－２→ステップＳ３０８０－３→ステップＳ３０８０－５：Ｎｏ→ステップＳ３０８０－６：Ｎｏ→ステップＳ３０８０－８：Ｎｏ→ステップＳ３０８０－９：Ｎｏ→ステップＳ３０８０－１１：Ｎｏ→ステップＳ３０８０－１４：Ｙｅｓ→ステップＳ３０８０－１７と進んで、排出ボタン操作無効フラグがセットされる。このことから、大当たりであることを示す遊技機情報通知データは、貸出ボタン９８の操作を有効にする情報と、排出ボタン９９の操作を無効にする情報を含んでいるといえる。

【０８１９】

遊技機１の遊技球数制御部１８０からカードユニット９に送信された遊技機情報通知データが、高確率時短なし状態になったことを示すものである場合、ステップＳ３０８０－１：Ｙｅｓ→ステップＳ３０８０－２→ステップＳ３０８０－３→ステップＳ３０８０－５：Ｎｏ→ステップＳ３０８０－６：Ｎｏ→ステップＳ３０８０－８：Ｙｅｓと進んで、遊技機情報解析処理が終了するため、排出ボタン操作無効フラグ及び貸出ボタン操作無効フラグの何れもセットされない。このことから、高確率時短なし状態であることを示す遊技機情報通知データは、排出ボタン９９及び貸出ボタン９８の両方の操作を有効にする情報を含んでいるといえる。

【０８２０】

遊技機１の遊技球数制御部１８０からカードユニット９に送信された遊技機情報通知データが、遊技不能状態２になったことを示すものである場合の処理は、図６０と同様である。このことから、本実施形態において、遊技不能状態２であることを示す遊技機情報通知データは、排出ボタン９９及び貸出ボタン９８の両方の操作を無効にする情報を含んでいるといえる。

【０８２１】

遊技機１の遊技球数制御部１８０からカードユニット９に送信された遊技機情報通知データが、遊技不能状態１になったことを示すものである場合の処理は、図６０と同様である。このことから、本実施形態において、遊技不能状態１であることを示す遊技機情報通知データは、貸出ボタン９８の操作を無効にする情報と、排出ボタン９９の操作を有効にする情報を含んでいるといえる。

【０８２２】

遊技機１の遊技球数制御部１８０からカードユニット９に送信された遊技機情報通知データが、通常状態又は低ベース時短状態になったことを示すものである場合の処理は、図６０と同様である。このことから、本実施形態において、通常状態であることを示す遊技機情報通知データ、及び低ベース時短状態であることを示す遊技機情報通知データは、排出ボタン９９及び貸出ボタン９８の両方の操作を有効にする情報を含んでいるといえる。ここで、通常状態又は低ベース時短状態になった場合の処理が同一であることから、遊技機１の遊技球数制御部１８０からカードユニット９に送信される遊技機情報通知データのうち、通常状態となったことおよび低ベース時短状態となったことを示すものを共通の通知データとしてもよい。さらに共通のデータとして００Ｈを設定することも含まれる。

【０８２３】

図１１５は、本実施形態における主制御基板１０の入力制御処理（図２５のステップＳ２００）の詳細を示すフローチャートである。第１～第６実施形態の図６１と比較すると

、図１１５では、ステップＳ２２０の第１大入賞口検出スイッチ入力処理の後に、ステップＳ２３０に進んで、第２大入賞口検出スイッチ入力処理を行う。第２大入賞口検出スイッチ入力処理では、メインＣＰＵ１１０ａは、第２大入賞口検出スイッチ１７ａからの検出信号の入力があったか否かを判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、第２大入賞口検出スイッチ１７ａからの検出信号の入力がなかった場合はそのままステップＳ２４０に進む。第２大入賞口検出スイッチ１７ａからの検出信号の入力があった場合、メインＲＡＭ１１０ｃ内の大入賞口賞球カウンタに所定個数（例えば、１５個）を加算して更新し、メインＲＡＭ１１０ｃの大入賞口入球数（Ｃ）カウンタのカウント値（Ｃ）を＋１して更新する。また、図１１５では、ステップＳ２５０の第２始動口検出スイッチ入力処理の後、特定領域検出スイッチ入力処理は実行されず、ステップＳ２７０に進む。

【０８２４】

図１１６は、本実施形態における主制御基板１０の特図特電制御処理（図２５のステップＳ３００）の詳細を示すフローチャートである。第１～第６実施形態の図６６と比較すると、図１１６では、小当たり遊技処理を実行せず、特図特電処理データ＝４のときに大当たり遊技終了処理（ステップＳ３６０）に処理を移す。

【０８２５】

図１１７は、本実施形態における主制御基板１０の特別図柄記憶判定処理（図６６のステップＳ３１０）の詳細を示すフローチャートである。第１～第６実施形態の図６７と比較すると、図１１７では、ステップＳ３１０－２において、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＡＭ１１０ｃの第２特別図柄保留数（Ｕ２）カウンタのカウント値（Ｕ２）を参照し、第２特別図柄保留数（Ｕ２）が１以上であるか否かを判定する。メインＣＰＵ１１０ａは、第２特別図柄保留数（Ｕ２）が０である場合（Ｓ３１０－２：Ｎｏ）、ステップＳ３１０－４に進む。

【０８２６】

メインＣＰＵ１１０ａは、第２特別図柄保留数（Ｕ２）が１以上である場合（Ｓ３１０－４：Ｙｅｓ）、ステップＳ３１０－３に進む。ステップＳ３１０－３において、メインＣＰＵ１１０ａは、第２特別図柄保留数（Ｕ２）カウンタのカウント値（Ｕ２）を－１して更新し、ステップＳ３１０－６に進む。

【０８２７】

また、図１１７では、ステップＳ３１０－１１：Ｎｏの後に、ステップＳ３１０－１４～ステップＳ３１０－１６が実行される。ステップＳ３１０－１４において、メインＣＰＵ１１０ａは、メインＲＡＭ１１０ｃの高確率回数（Ｘ）カウンタのカウント値（Ｘ）を参照し、高確率回数（Ｘ）が１以上であるか否かを判定する。高確率回数（Ｘ）が０である場合（Ｓ３１０－１４：Ｎｏ）、ステップＳ３１１に進む。高確率回数（Ｘ）が１以上である場合（Ｓ３１０－１４：Ｙｅｓ）、高確率回数（Ｘ）カウンタのカウント値（Ｘ）を－１して更新し（Ｓ３１０－１５）、更新後のカウント値（Ｘ）が０になったかを判定する（Ｓ３１０－１６）。メインＣＰＵ１１０ａは、高確率回数（Ｘ）が０になった場合（Ｓ３１０－１６：Ｙｅｓ）、ステップＳ３１０－１７に進む。高確率回数（Ｘ）が０になっていない場合（Ｓ３１０－１６：Ｎｏ）、ステップＳ３１１に進む。

【０８２８】

図１１８は、本実施形態における主制御基板１０の大当たり判定処理（図６７のステップＳ３１１）の詳細を示すフローチャートである。第１～第６実施形態の図６８と比較すると、図１１８では、小当たりに関わる処理であるステップＳ３１１－５～ステップＳ３１１－７は実行されず、ステップＳ３１１－１：ＮｏからステップＳ３１１－８に進む。

【０８２９】

図１１９は、本実施形態における主制御基板１０の特別図柄停止処理（図６６のステップＳ３３０）の詳細を示すフローチャートである。第１～第６実施形態の図７５と比較すると、図１１９では、小当たりに関わる処理であるステップＳ３３０－１１～ステップＳ３３０－１５は実行されず、ステップＳ３３０－３：ＮｏからステップＳ３３０－１６に進む。また、ステップＳ３３０－５では、メインＲＡＭ１１０ｃの低ベース時短回数（Ｂ

）カウンタ、高ベース時短回数（Ｊ）カウンタ、及び高確率回数（Ｘ）カウンタをリセットする。

【０８３０】

図１２０は、本実施形態における主制御基板１０の大当たり遊技処理（図６６のステップＳ３４０）の詳細を示すフローチャートである。第１～第６実施形態の図８０と比較すると、図１２０では、ステップＳ３４０－１９において、特図特電処理データに４をセットし、大当たり遊技処理を終了する。

【０８３１】

ここで、特図特電処理データに４がセットされた場合、この後の特図特電制御処理では、ステップＳ３０２において大当たり遊技終了処理に処理が移り、大当たり遊技終了処理が行われる。

【０８３２】

本実施形態では、主制御基板１０のメインＲＯＭ１１０ｂ内における事前判定テーブル、大当たり抽選判定テーブル、普通図柄抽選判定テーブル、図柄決定テーブル、変動パターン決定テーブル、特別遊技制御テーブル、大入賞口開閉制御テーブル、特殊ハズレ図柄停止時設定テーブル、特別遊技終了時設定テーブルが、先に挙げた本実施形態のＡ５．～Ｊ５．の１０種類の大当たり、及びａ５．～ｄ５．の４種類の特殊ハズレに応じたものに置き換わっている。

【０８３３】

図１２１は、ステップＳ２４０－８において参照される事前判定テーブルを示す図である。この事前判定テーブルには、大当たり乱数値、特別図柄乱数値、遊技状態（通常状態、低ベース時短状態、高ベース時短状態、高確率時短あり状態、又は高確率時短なし状態）、リーチ判定用乱数値、特図変動用乱数値、入賞情報、及び始動入賞指定コマンドの組が、記憶されている。

【０８３４】

図１２２（ａ）は、ステップＳ３１１－１で参照される第１特別図柄の大当たり抽選判定テーブルを示す図である。図１２２（ｂ）は、ステップＳ３１１－１で参照される第２特別図柄の大当たり抽選判定テーブルを示す図である。この大当たり抽選判定テーブルには、大当たり乱数値と大当たり抽選の抽選結果（大当たり、特殊ハズレ、又は通常ハズレ）の組が、通常状態、低ベース時短状態、又は高ベース時短状態のときに参照するものと、高確率時短あり状態又は高確率時短なし状態のときに参照するものとに分けて、記憶されている。

【０８３５】

図１２２（ｃ）は、ステップＳ４１０－５において参照される普通図柄抽選判定テーブルを示す図である。この普通図柄抽選判定テーブルには、普通図柄乱数値と普通図柄抽選の抽選結果（当たり又はハズレ）の組が、通常状態のときに参照するもの、低ベース時短状態のときに参照するもの、高ベース時短状態のときに参照するもの、高確率時短あり状態のときに参照するもの、及び高確率時短なし状態のときに参照するものに分けて、記憶されている。

【０８３６】

図１２３（ａ）は、ステップＳ３１１－２において参照される大当たり用図柄決定テーブルを示す図である。この大当たり用図柄決定テーブルには、特別図柄乱数値、特別図柄の種類（大当たりの種類）、停止図柄データ、及び図柄指定コマンドの組が、第１特別図柄表示装置２０における第１特別図柄の始動条件が成立したときに参照するものと第２特別図柄表示装置２１における第２特別図柄の始動条件が成立したときに参照するものとに分けて記憶されている。

【０８３７】

図１２３（ｂ）は、ステップＳ３１１－９において参照される特殊ハズレ用図柄決定テーブルを示す図である。この特殊ハズレ用図柄決定テーブルには、本実施形態の４種類の特殊ハズレについて、特別図柄乱数値、特別図柄の種類（特殊ハズレの種類）、停止図柄

データ、及び図柄指定コマンドの組が、記憶されている。
【０８３８】
図１２３（ｃ）は、ステップＳ３１１－１１において参照される通常ハズレ用図柄決定テーブルを示す図である。この通常ハズレ用図柄決定テーブルには、特別図柄乱数値、特別図柄の種類（通常ハズレの種類）、停止図柄データ、及び図柄指定コマンドの組が、記憶されている。
【０８３９】
図１２４は、ステップＳ３１２において参照される第１特別図柄用の変動パターン決定テーブルを示す図である。図１２５は、ステップＳ３１２において参照される第２特別図柄用の変動パターン決定テーブルを示す図である。特別図柄の変動パターン決定テーブルには、特別図柄の種類（大当たりの種類）、遊技状態、保留数、リーチ判定用乱数値、特図変動用乱数値、特別図柄の変動パターンの種類、変動時間、及び変動開始コマンドの組が記憶されている。
【０８４０】
図１２６は、ステップＳ３３０－７において参照される大当たり用特別遊技制御テーブルを示す図である。図１２７は、大当たり用特別遊技制御テーブルの各テーブル番号と対応する大当たり用大入賞口開閉制御テーブルを示す図である。大当たり用特別遊技制御テーブルには、本実施形態の１０種類の大当たりについて、停止図柄データ、オープニング時間、オープニング指定コマンド、大当たり用大入賞口開閉制御テーブルのテーブル番号、エンディング時間、及び図柄指定コマンドの組が記憶されている。各テーブル番号の大入賞口開閉制御テーブルには、各ラウンドの開放時間と閉鎖時間、及び開放する大入賞口の種類を示すデータが記憶されている。
【０８４１】
図１２８は、ステップＳ３３０－１９及びＳ３３０－２０において参照される特殊ハズレ図柄停止時設定テーブルを示す図である。この特殊ハズレ図柄停止時設定テーブルには、本実施形態の４種類の特殊ハズレについて、停止図柄データ、特殊ハズレ図柄停止前の遊技状態を示すデータ、特殊ハズレ図柄停止時の遊技状態を示すデータ、低ベース時短回数（Ｂ）を示すデータ、高ベース時短回数（Ｊ）を示すデータ、及び高確率回数（Ｘ）を示すデータの組が、記憶されている。
【０８４２】
図１２９は、ステップＳ３６０－２及びＳ３６０－３において参照される特別遊技終了時設定テーブルを示す図である。この特別遊技終了時設定テーブルには、本実施形態の１０種類の大当たりについて、停止図柄データ、遊技状態バッファにセットしていた遊技状態情報、特別遊技終了時の遊技状態を示すデータ、低ベース時短回数（Ｂ）を示すデータ、高ベース時短回数（Ｊ）を示すデータ、及び高確率回数（Ｘ）を示すデータの組が、記憶されている。
【０８４３】
ここで、図１０８の遊技フローに示したように、本実施形態では、高確率時短あり状態や高ベース時短状態の間は、右打ちで遊技を行うから、高確率時短あり状態や高ベース時短状態において、第１始動口１４が始動入賞して第１特別図柄表示装置２０が変動し、第１特別図柄の抽選で大当たりになることは、ほぼ起こり得ない。しかし、稀なケースではあるが、通常状態の間に、第１特別図柄の保留を１つ以上残して、第１特図１０Ｒ当たりＡ、第１特図２Ｒ当たりＢ、第１特図１０Ｒ当たりＣ、第１特図２Ｒ当たりＤ、第１特図２Ｒ当たりＥや、特殊ハズレａになり、高確率時短あり状態又は高ベース時短状態になった後に、第１特別図柄の保留と対応する変動において大当たりになることがある。このため、特別遊技終了時設定テーブルでは、第１特別図柄表示装置２０と対応する停止図柄データ「０１」、「０２」、「０３」、「０４」、「０５」についても、遊技状態バッファの遊技状態情報が０２Ｈ（高ベース時短状態）である場合や０３Ｈ（高確率時短あり状態）である場合の移行先の遊技状態を示すデータが記憶されている。
【０８４４】

また、通常状態、低ベース時短状態、高確率時短なし状態の間は、左打ちで遊技を行うから、通常状態、低ベース時短状態、高確率時短なし状態において、第２始動口１５が始動入賞して第２特別図柄表示装置２１が変動し、第２特別図柄の抽選で大当たりになることは、ほぼ起こり得ない。しかし、通常状態、低ベース時短状態、高確率時短なし状態の間は、可動片１５ｂの開放時間が極めて短いというだけであり、第２始動口１５を始動入賞させること自体は可能であり、通常状態、低ベース時短状態、高確率時短なし状態において、第２特別図柄の変動で大当たりになることはあり得る。このため、特別遊技終了時設定テーブルでは、第２特別図柄表示装置２１と対応する停止図柄データ「０６」、「０７」、「０８」、「０９」、「１０」についても、遊技状態バッファの遊技状態情報が００Ｈ（通常状態）である場合、０１Ｈ（低ベース時短状態）である場合、及び０４Ｈ（高確率時短なし状態）である場合の移行先の遊技状態を示すデータが記憶されている。

【０８４５】

本実施形態における演出制御基板１２０の処理は、第１～第６実施形態と同様である。演出制御基板１２０のサブＲＯＭ１２０ｂには、通常背景設定テーブル及び特別背景設定テーブルが記憶されている。通常背景設定テーブル及び特別背景設定テーブルの内容は、第１～第６実施形態と同様である。

【０８４６】

ここで、本実施形態では、遊技機１が電源断されたとき、主制御基板１０は、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技状態を示す情報をバックアップし、遊技機１の電源が再投入されたとき、主制御基板１０は、初期設定処理により、前日の電源断の時点の遊技状態を復元し（ステップＳ１０－９）、どの遊技状態で電源復旧されたかを示す電源復旧指定コマンドと遊技状態指定コマンドを演出制御基板１２０に送信する（ステップＳ１０－１０～Ｓ１０－２４）。

【０８４７】

これに対し、本実施形態における演出制御基板１２０のコマンド解析処理は、第１～第６実施形態のコマンド解析処理（図９２、図９３、図９４、図９５）と同様である。よって、通常状態で電源復旧した場合と低ベース時短状態で電源復旧した場合の各々において、演出制御基板１２０が、主制御基板１０から、電源復旧指定コマンドや遊技状態指定コマンドを受信したときの処理の内容も、第１～第６実施形態と同様になる。

【０８４８】

従って、本実施形態では、第１～第６実施形態と同様に、演出制御基板１２０は、遊技機１の電源投入の直後は、遊技機１が、通常状態で電源復旧したか、低ベース時短状態で電源復旧したかに関わらず、通常状態の背景である夕方背景の背景画像を、通常状態と低ベース時短状態に共通の演出画像として、画像表示装置３１に表示させる。

【０８４９】

ここで、図１２８の特別遊技終了時設定テーブルに示したように、遊技機１では、高確率時短あり状態や高ベース時短状態の間に、第１特別図柄の保留と対応する変動において大当たりになる、という稀に起こり得るケースを想定し、第１特図１０Ｒ当たりＡと対応する停止図柄データ「０１」、第１特図２Ｒ当たりＢと対応する「０２」、第１特図１０Ｒ当たりＣと対応する停止図柄データ「０３」、第１特図２Ｒ当たりＤと対応する「０４」、第１特図２Ｒ当たりＥと対応する「０５」についても、遊技状態バッファの遊技状態情報が０２Ｈ（高ベース時短状態）である場合や０３Ｈ（高確率時短あり状態）である場合の移行先の遊技状態を示すデータが記憶されている。

【０８５０】

図１２８の特別遊技終了時設定テーブルによると、高確率時短あり状態又は高ベース時短状態で第１特図２Ｒ当たりＤに当選した場合は、特別遊技後に低ベース時短状態になり、高ベース時短状態で第１特図２Ｒ当たりＥに当選した場合は、特別遊技後に低ベース時短状態になり、高確率時短あり状態で第１特図２Ｒ当たりＥに当選した場合は、特別遊技後に通常状態になる。

【０８５１】

主制御基板１０の特図特電制御処理では、特別図柄の変動開始時において、変動開始コマンドと遊技状態指定コマンドが送信され（ステップＳ３１３とステップＳ３１４）、特別図柄の変動終了時において、図柄確定コマンドと遊技状態指定コマンドが送信され（ステップＳ３２０－３とステップＳ３３０－２３）、大当たりなると、特別遊技の開始時においてオープニング指定コマンドが送信され（ステップＳ３３０－８）、特別遊技のラウンド開始時においてラウンド開始コマンドが送信され（ステップＳ３４０－５）、特別遊技のエンディング時においてエンディング指定コマンドが送信され（ステップＳ３４０－１６）、特別遊技の終了時において遊技状態指定コマンドが送信される（ステップＳ３６０－４）。

【０８５２】

これに対し、本実施形態における演出制御基板１２０のコマンド解析処理は、第１～第６実施形態のコマンド解析処理（図９２、図９３、図９４、図９５）と同様である。よって、第１特図２Ｒ当たりＤに当選した場合と第１特図２Ｒ当たりＥに当選した場合の各々において、演出制御基板１２０が、主制御基板１０から、変動開始コマンド、遊技状態指定コマンド、図柄確定コマンド、オープニング指定コマンド、エンディング指定コマンドを受信したときの処理の内容も、第１～第６実施形態と同様になる。

【０８５３】

従って、本実施形態では、第１～第６実施形態と同様に、演出制御基板１２０は、第１大当たりである第１特図２Ｒ当たりＥの特別遊技の終了後と、第２大当たりである第１特図２Ｒ当たりＤの特別遊技の終了後に、通常状態の背景である夕方背景の背景画像を、通常状態と低ベース時短状態に共通の演出画像として、画像表示装置３１に表示させる。

【０８５４】

＜第８実施形態＞

次に、本発明の８実施形態を説明する。本実施形態の遊技機１は、通常状態、低ベース時短状態、高ベース時短状態、高確率時短あり状態、高確率時短なし状態、遊技不能状態１、及び遊技不能状態２の７つの遊技状態を有する一種確変機である第７実施形態の主制御基板１０の初期設定処理を、通常状態、低ベース時短状態、高ベース時短状態、遊技不能状態１、及び遊技不能状態２の５つの遊技状態を有する一種二種混合機である第２実施形態の初期設定処理により、置き換えたものである。即ち、本実施形態では、主制御基板１０の初期設定処理のステップＳ１０－１～ステップＳ１０－１７が、図１００に示した手順で実行され、主制御基板１０の初期設定処理のステップＳ１０－１８～ステップＳ１０－２７が、図１１２に示した手順で実行される。

【０８５５】

本実施形態では、図１０７に示した７つの遊技状態のうち、通常状態よりも有利な有利状態である高確率時短なし状態において、電源断がなされた後、図２２（ａ）に示した通常電源投入操作又は図２２（ｂ）に示した主制御基板ＲＡＭクリア電源投入操作が行われた場合、主制御基板１０のメインＣＰＵ１１０ａは、図１００の初期設定処理のステップＳ１０－８において、ＲＡＭクリアボタン１１０ｅが押されていると判定した場合、ステップＳ１０－１３に進んで、遊技球数制御部１８０へ遊技球数クリアコマンドを送信する。さらに、図１０１の遊技球数制御部１８０の初期設定処理のステップＳ２０１０－９において、遊技球数クリアコマンドを受信していると判定されて、遊技球数カウンタのカウント値を含む遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの全領域をクリアする。

【０８５６】

このため、高確率時短なし状態で電源断がされた翌日に、図２２（ａ）に示した通常電源投入操作が行われた場合、主制御基板１０の初期設定処理では、図１００のステップＳ１０－１→ステップＳ１０－２→ステップＳ１０－４：Ｙｅｓ→ステップＳ１０－５→ステップＳ１０－６：Ｙｅｓ→ステップＳ１０－８：Ｎｏ→ステップＳ１０－１０と進んで、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技状態フラグ記憶領域における前日の電源断の時点の遊技状態である高確率時短なし状態の遊技状態フラグが、復元される。

【０８５７】

高確率時短なし状態で電源断がされた翌日に、図２２（ｂ）に示した主制御基板ＲＡＭクリア電源投入操作又は図２２（ｄ）に示した全ＲＡＭクリア電源投入操作が行われた場合、主制御基板１０の初期設定処理では、図１００のステップＳ１０－１→ステップＳ１０－２→ステップＳ１０－４：Ｙｅｓ→ステップＳ１０－５→ステップＳ１０－６：Ｙｅｓ→ステップＳ１０－８：Ｙｅｓ→ステップＳ１０－１２と進んで、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技状態フラグ記憶領域がクリアされるとともに、ステップＳ１０－１３へと進んで遊技球数制御部１８０へ遊技球数クリアコマンドが送信され、図１０１の遊技球数制御部１８０の初期設定処理のステップＳ２０１０－９において、遊技球数クリアコマンドを受信していると判定されて、遊技球数カウンタのカウント値がクリアされる。

【０８５８】

以上の処理が行われることにより、主制御基板１０は、高確率時短なし状態において、電源断がなされた後、ＲＡＭクリアボタン１１０ｅの操作を伴う第２電源投入操作である主制御基板ＲＡＭクリア電源投入操作が行われた場合、当該主制御基板１０のメインＲＡＭ１１０ｃ内におけるバックアップ情報をクリアし、遊技球数制御部１８０の遊技球数ＲＡＭ１８０ｃ内における遊技可能な遊技球数である遊技球数カウンタもクリアする。

【０８５９】

また、高確率時短なし状態よりも有利な有利状態である高確率時短あり状態において、電源断された後に、通常電源投入操作、主制御基板ＲＡＭクリア電源投入操作、枠制御基板ＲＡＭクリア電源投入操作、又は全ＲＡＭクリア電源投入操作が行われた場合も、高確率時短なし状態で電源断がなされた後にそれらの電源投入操作が行われた場合と同様である。即ち、図２２（ｃ）に示した枠制御基板ＲＡＭクリア電源投入操作又は図２２（ｄ）に示した全ＲＡＭクリア電源投入操作が行われた場合、遊技球数制御部１８０へ遊技球数クリアコマンドが送信され、さらに、図１０１の遊技球数制御部１８０の初期設定処理において、遊技球数クリアコマンドを受信していると判定されて、遊技球数カウンタのカウント値を含む遊技球数ＲＡＭ１８０ｃの全領域をクリアする。

【０８６０】

このため、高確率時短あり状態で電源断がされた翌日に、図２２（ａ）に示した通常電源投入操作が行われた場合、主制御基板１０の初期設定処理では、図１００のステップＳ１０－１→ステップＳ１０－２→ステップＳ１０－４：Ｙｅｓ→ステップＳ１０－５→ステップＳ１０－６：Ｙｅｓ→ステップＳ１０－８：Ｎｏ→ステップＳ１０－１０と進んで、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技状態フラグ記憶領域における前日の電源断の時点の遊技状態である高確率時短あり状態の遊技状態フラグが、復元される。

【０８６１】

高確率時短あり状態で電源断がされた翌日に、図２２（ｂ）に示した主制御基板ＲＡＭクリア電源投入操作又は図２２（ｄ）に示した全ＲＡＭクリア電源投入操作が行われた場合、主制御基板１０の初期設定処理では、図１００のステップＳ１０－１→ステップＳ１０－２→ステップＳ１０－４：Ｙｅｓ→ステップＳ１０－５→ステップＳ１０－６：Ｙｅｓ→ステップＳ１０－８：Ｙｅｓ→ステップＳ１０－１２と進んで、メインＲＡＭ１１０ｃの遊技状態フラグ記憶領域がクリアされるとともに、ステップＳ１０－１３へと進んで遊技球数制御部１８０へ遊技球数クリアコマンドが送信され、図１０１の遊技球数制御部１８０の初期設定処理のステップＳ２０１０－９において、遊技球数クリアコマンドを受信していると判定されて、遊技球数カウンタのカウント値がクリアされる。

【０８６２】

以上の処理が行われることにより、主制御基板１０は、高確率時短あり状態において、電源断がなされた後、ＲＡＭクリアボタン１１０ｅの操作を伴う第２電源投入操作である主制御基板ＲＡＭクリア電源投入操作が行われた場合、当該主制御基板１０のメインＲＡＭ１１０ｃ内におけるバックアップ情報をクリアし、遊技球数制御部１８０の遊技球数ＲＡＭ１８０ｃ内における遊技可能な遊技球数である遊技球数カウンタもクリアする。

【０８６３】

以上、本発明の第１～第８実施形態について説明したが、かかる実施形態に以下の変形

を加えてもよい。

【０８６４】

（１）上記第１～第８実施形態は、本発明をぱちんこ遊技機に適用したものであったが、本発明を、パチスロ遊技機に適用してもよい。パチスロ遊技機は、メダルを、遊技可能な仮想遊技媒体とし、複数のリールと、当該複数のリールの周面に描かれた図柄の一部を表示する表示窓とを備え、遊技者によるスタートレバーに対する開始操作に基づいて全リールを回転させ、遊技者による停止ボタンの操作に基づいて各リールを停止させることにより表示窓に図柄を停止表示するものである。例えば、本発明の第３～第５実施形態を、パチスロ遊技機に適用する場合、最後の遊技処理から所定時間が経過すると、報知手段の報知態様を変化させるようにするとよい。

【０８６５】

（２）上記第１～第８実施形態において、図１３０（ａ）及び図１０６（ｂ）に示すように、演出制御基板１２０は、遊技機１の電源投入の直後は、通常状態の本来の背景である夕方背景及び低ベース時短状態の本来の背景である昼背景のいずれとも異なる背景（図１３０（ａ）及び図１３０（ｂ）の例では、星の背景）の画像を、通常状態と低ベース時短状態に共通の演出画像として、画像表示装置３１に表示さてもよい。

【０８６６】

（３）上記第１～第８実施形態において、図１３１（ａ）及び図１３１（ｂ）に示すように、演出制御基板１２０は、特別遊技後に通常状態になる大当たりの特別遊技の終了後と、特別遊技後に低ベース時短状態になる大当たりの特別遊技の終了後に、通常状態の本来の背景である夕方背景及び低ベース時短状態の本来の背景である昼背景のいずれとも異なる背景（図１３１（ａ）及び図１３１（ｂ）の例では、宇宙の背景）の画像を、通常状態と低ベース時短状態に共通の演出画像として、画像表示装置３１に表示さてもよい。

【０８６７】

（４）上記第１～第８実施形態において、装飾図柄３６を、第１表示態様、第２表示態様、及び第３表示態様で表示可能とし、第１表示態様を通常状態用の表示態様とし、第２表示態様を低ベース時短状態用の表示態様とし、第３表示態様を高ベース時短状態用の表示態様とし、遊技機１の電源投入の直後に、通常状態と低ベース時短状態に共通の表示態様の装飾図柄３６を画像表示装置３１に表示させてもよい。例えば、通常状態で電源復旧した場合は、通常状態の本来の態様である第１表示態様の装飾図柄３６を表示し、低ベース時短状態で電源復旧した場合は、低ベース時短状態の本来の態様である第２表示態様とせずに、通常状態と同じ第１表示態様の装飾図柄３６を表示するとよい。

【０８６８】

（５）上記第１～第８実施形態において、大当たりの特別遊技後に、通常状態と低ベース時短状態に共通の表示態様の装飾図柄３６を画像表示装置３１に表示させてもよい。例えば、特別遊技後に通常状態になる大当たりの特別遊技を実行した後は、特別遊技後に通常状態の本来の態様である第１表示態様の装飾図柄３６を表示し、特別遊技後に低ベース時短状態になる大当たりの特別遊技を実行した後は、低ベース時短状態の本来の態様である第２表示態様とせずに、通常状態と同じ第１表示態様の装飾図柄３６を表示するとよい。

【０８６９】

（６）上記第１～第８実施形態において、変動中の演出音として、第１演出音、第２演出音、及び第３演出音を出力可能とし、第１演出音を通常状態用の演出音とし、第２演出音を低ベース時短状態用の演出音とし、第３演出音を高ベース時短状態用の演出音とし、遊技機１の電源投入の直後に、通常状態と低ベース時短状態に共通の演出音を出力させてもよい。例えば、通常状態で電源復旧した場合は、通常状態の本来の演出音である第１演出音を出力し、低ベース時短状態で電源復旧した場合は、低ベース時短状態の本来の演出音である第２演出音とせずに、通常状態と同じ第１演出音を出力してもよい。

【０８７０】

（７）上記第１～第８実施形態において、大当たりの特別遊技後に、通常状態と低ベース時短状態に共通の演出音を出力させてもよい。例えば、特別遊技後に通常状態になる大当

たりの特別遊技を実行した後は、特別遊技後に通常状態の本来の演出音である第１演出音を出力し、特別遊技後に低ベース時短状態になる大当たりの特別遊技を実行した後は、低ベース時短状態の本来の演出音である第２演出音とせずに、通常状態と同じ第１演出音を出力するとよい。

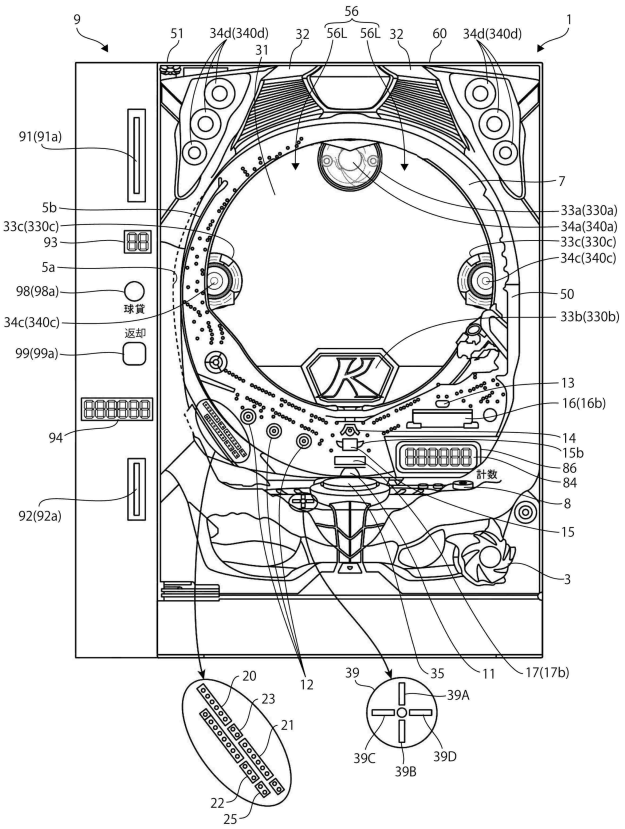
【符号の説明】

【０８７１】

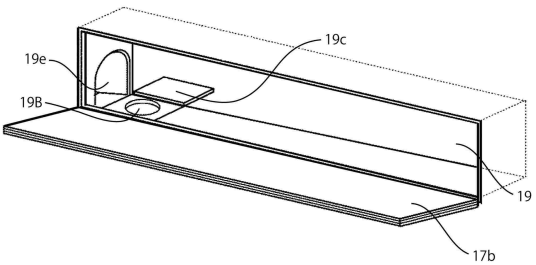
１…遊技機１、２…遊技盤、９…カードユニット、１４…第１始動口１４、１４ａ…第１始動口検出スイッチ、１５…第２始動口、１５ａ…第２始動口検出スイッチ、１６…第１大入賞口、１６ａ…第１大入賞口検出スイッチ、１７…第２大入賞口１７、１７ａ…第２大入賞口検出スイッチ、２０…第１特別図柄表示装置、２１…第２特別図柄表示装置、３１…画像表示装置３１、１１０…主制御基板、１６０…枠制御基板、１７０…発射制御部、１８０…遊技球数制御部、１２０…演出制御基板

【図面】

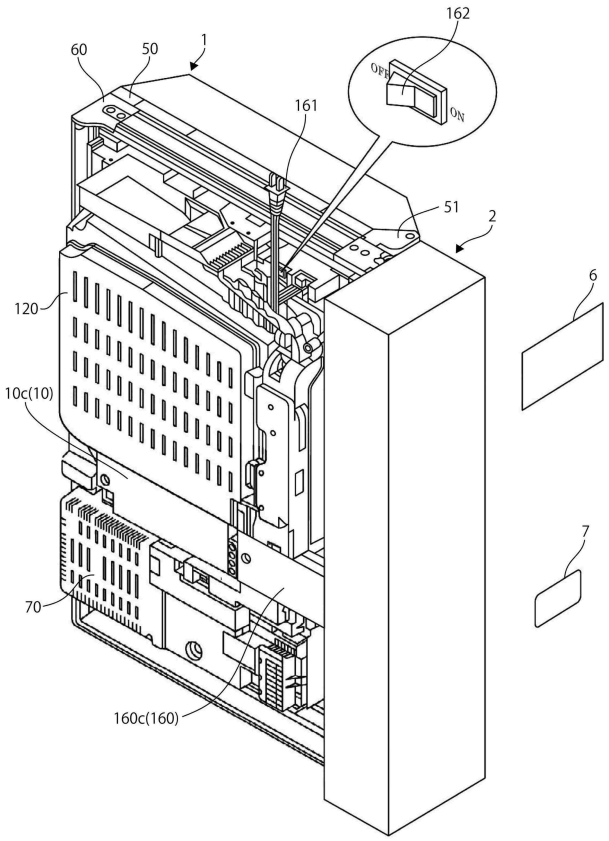
【図１】



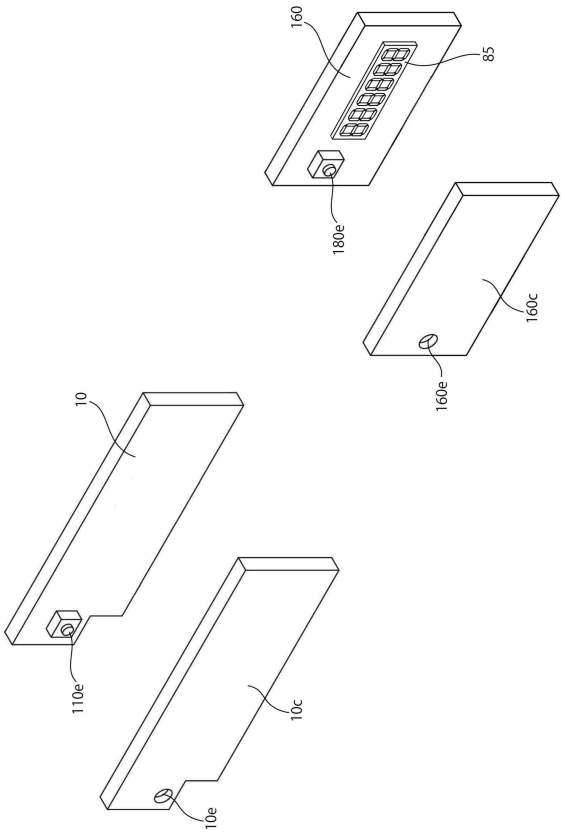
【図２】



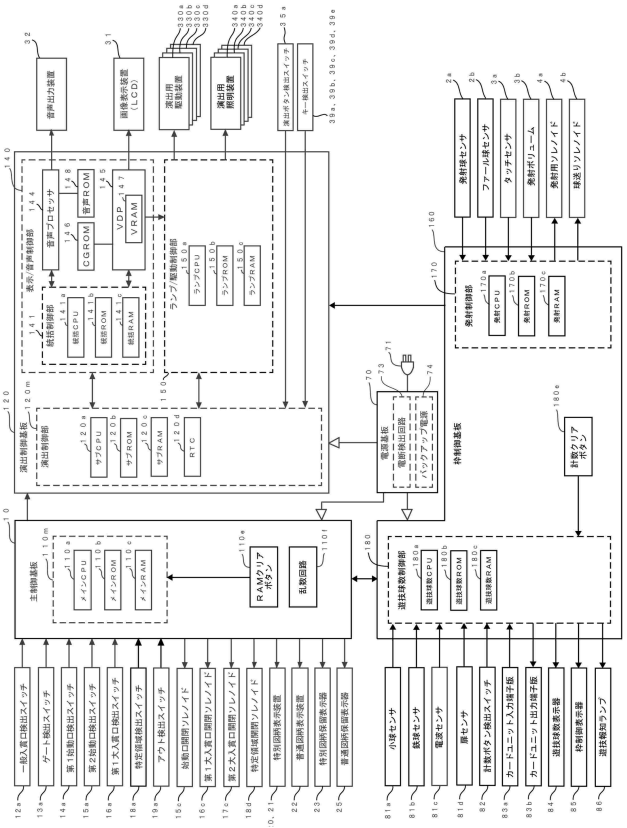
【図３】


162
60
50
1
161
51
2
6
120
10c(10)
7
70
160c(160)

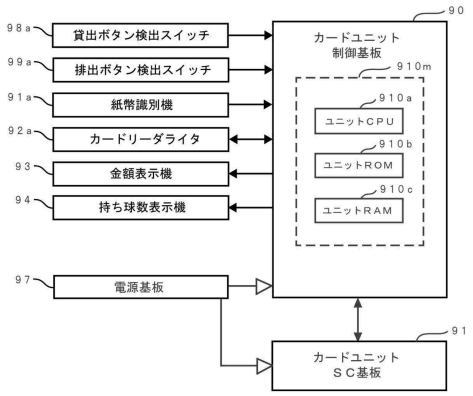
【図４】


160
85
180e
160c
160e
10
110e
10c
10e

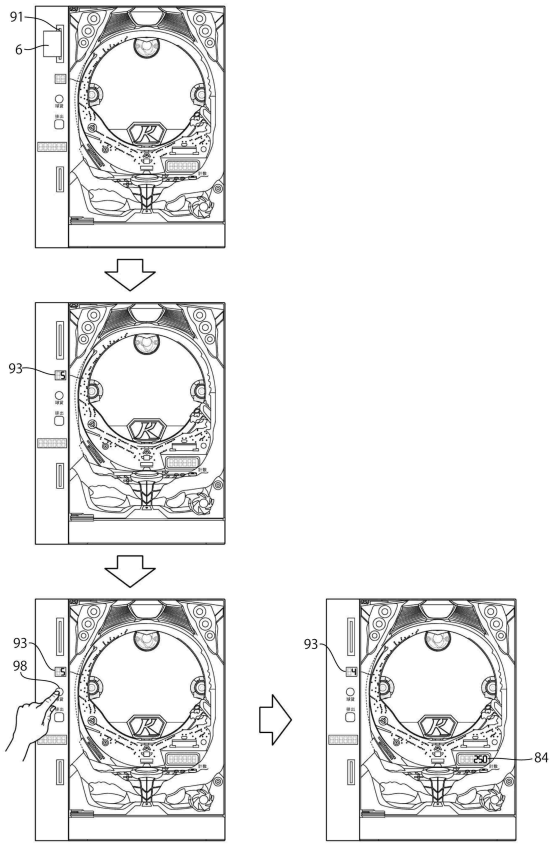
【図５】



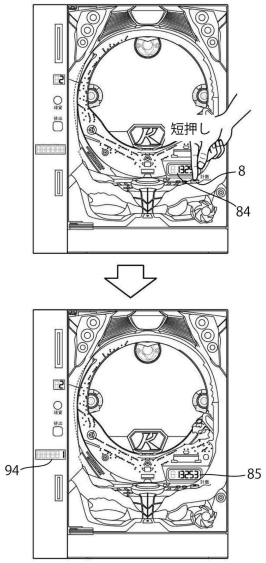
【図６】


90
98a
貸出ボタン検出スイッチ
99a
排出ボタン検出スイッチ
91a
紙幣識別機
92a
カードリーダライタ
93
金額表示機
94
持ち球数表示機
97
電源基板
カードユニット
制御基板
910m
910a
ユニットCPU
910b
ユニットROM
910c
ユニットRAM
91
カードユニット
ＳＣ基板

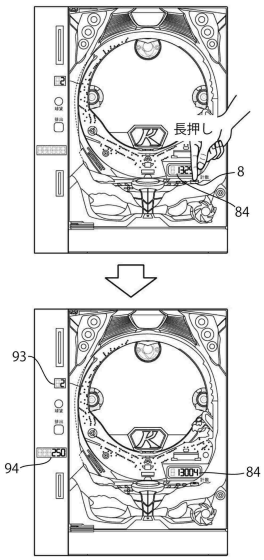
【図７】



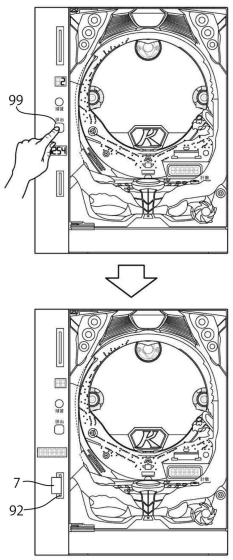
【図８】



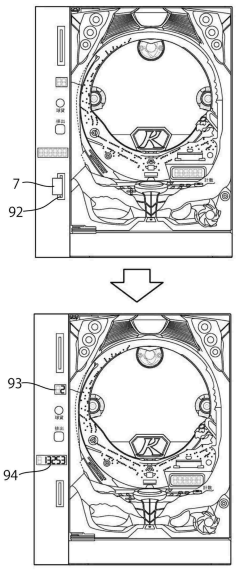
【図９】



【図１０】



【図１１】

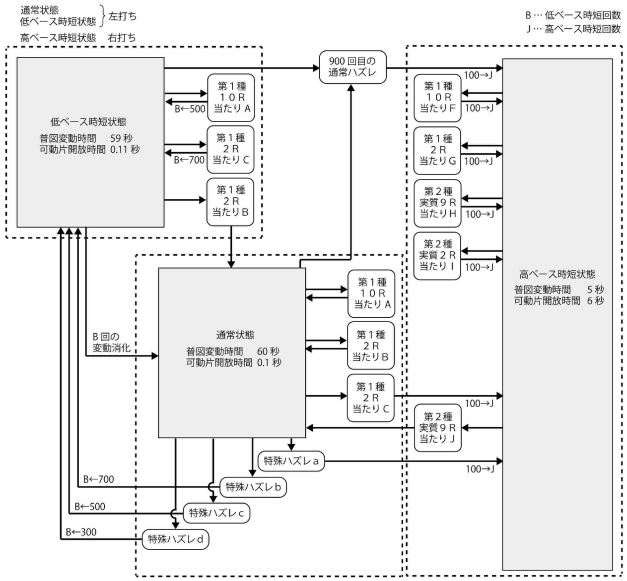


【図１２】

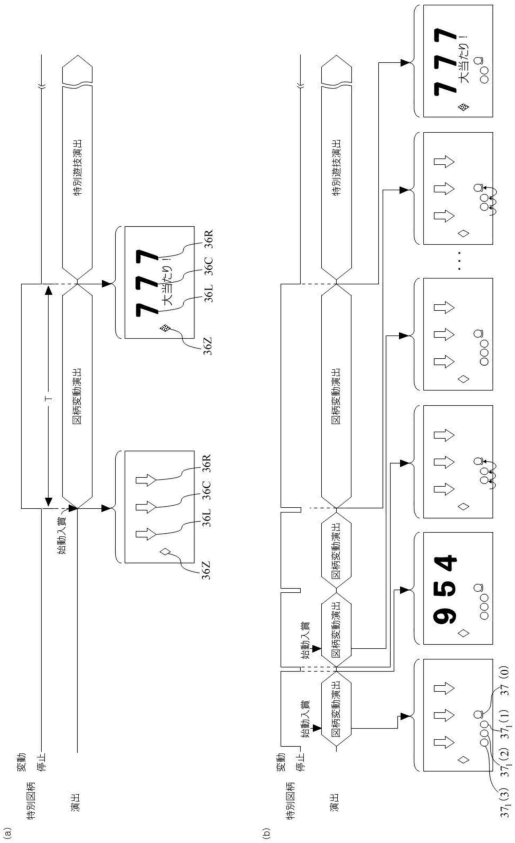
遊技機の遊技状態

	普通図柄の変動時間	可動片の開放時間
通常状態	60秒	0．1秒
低ベース時短状態	59秒	0．11秒
高ベース時短状態	5秒	6秒
遊技不能状態1	-	-
遊技不能状態2	-	-

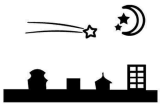
【図１３】



【図１４】

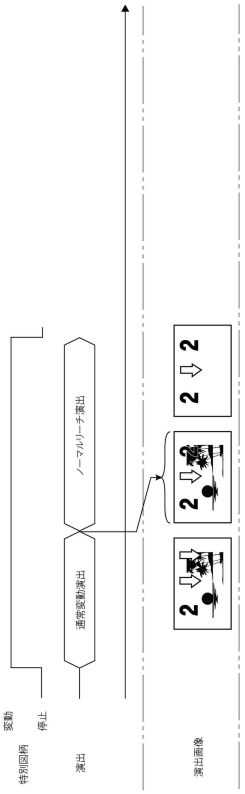


【図１５】

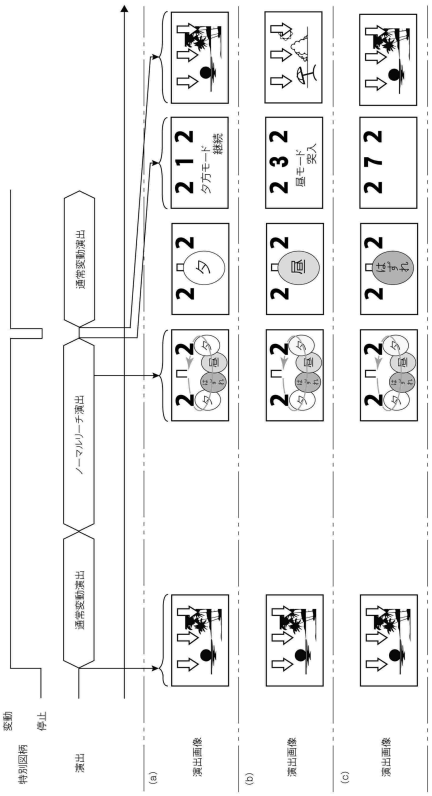
モード	遊技状態	通常変動中の背景画像
夕方モード	通常状態	
昼モード	低ベース時短状態	
夜モード	高ベース時短状態	

【図１６】

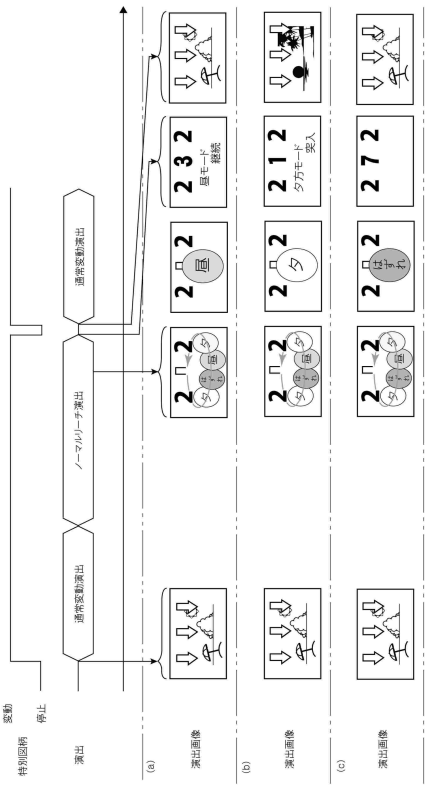
【図１７】



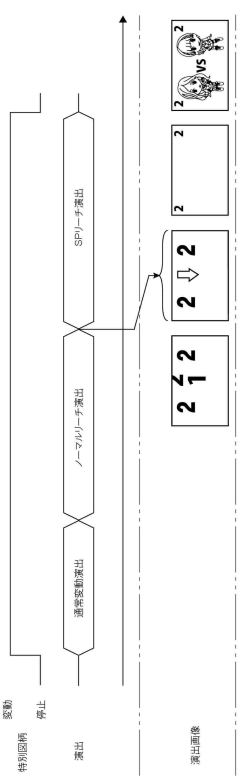
【図１８】



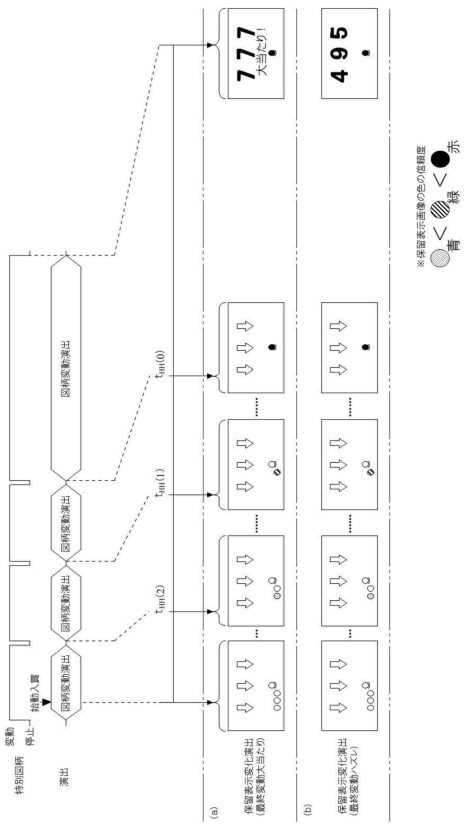
【図１９】



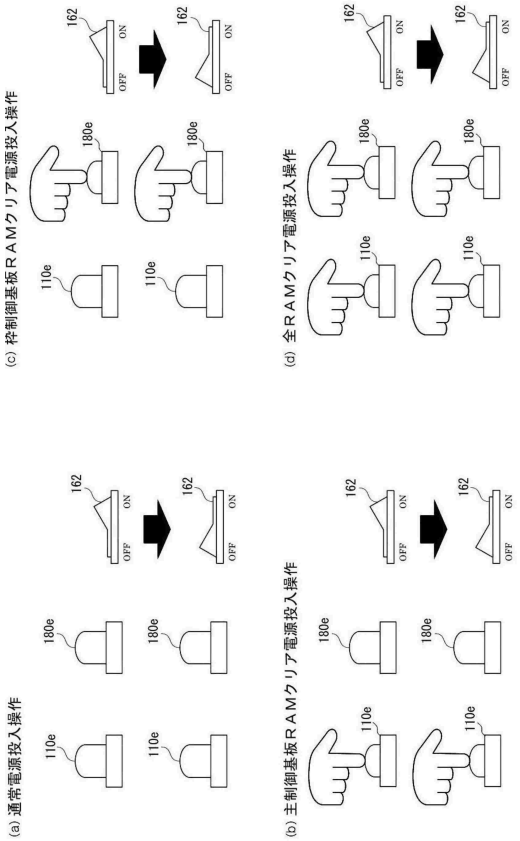
【図２０】



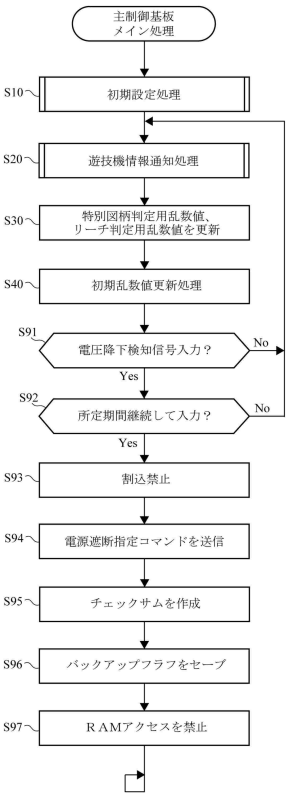
【図２１】



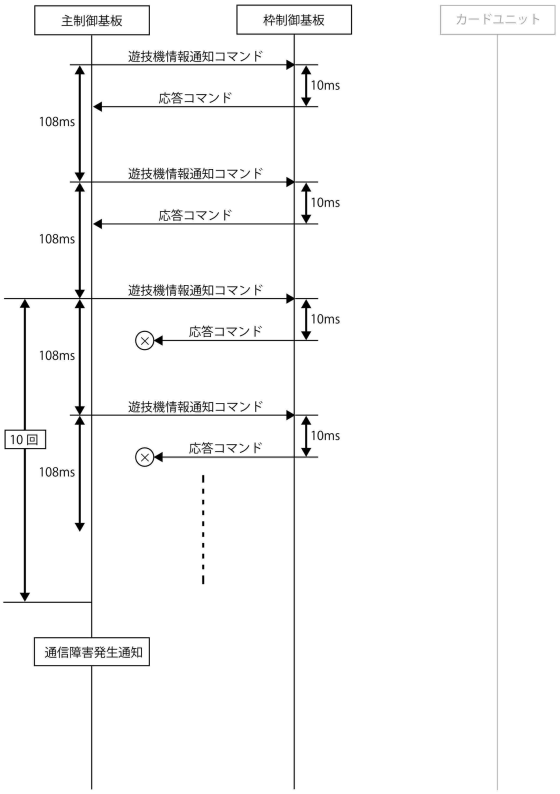
【図２２】



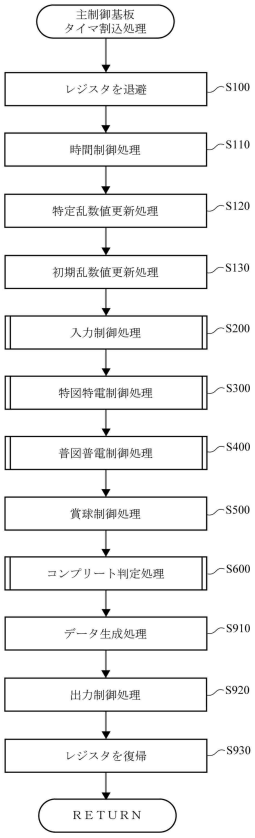
【図２３】



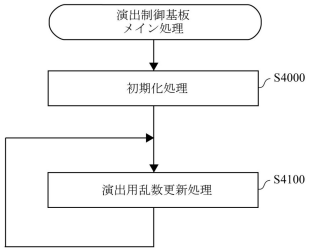
【図２４】



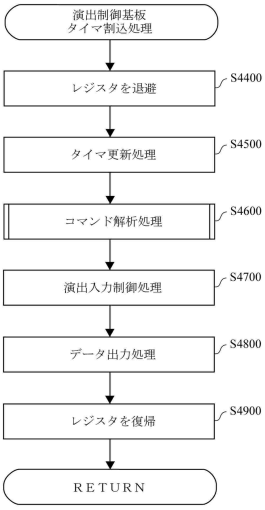
【図２５】



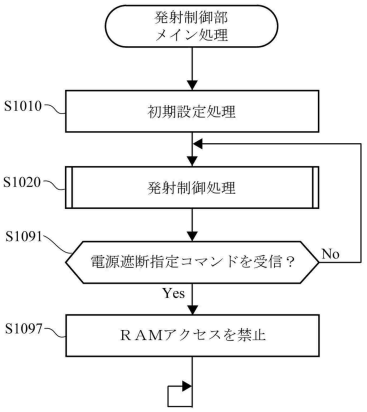
【図２６】



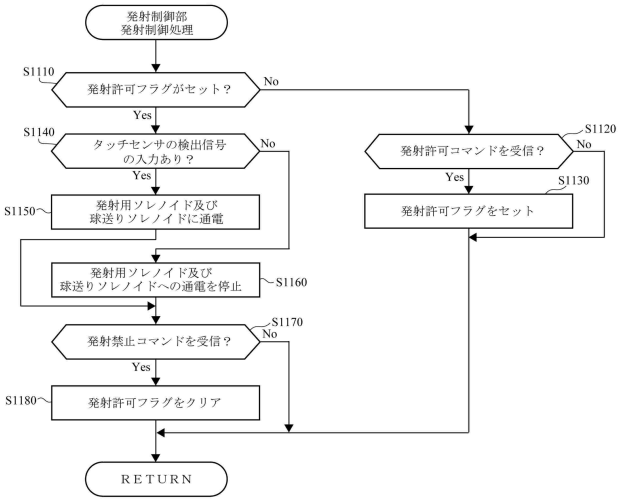
【図２７】



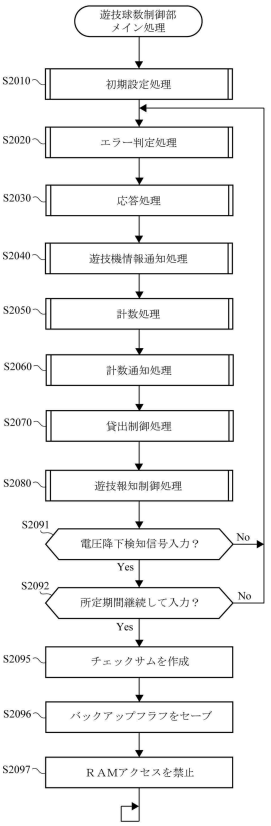
【図２８】



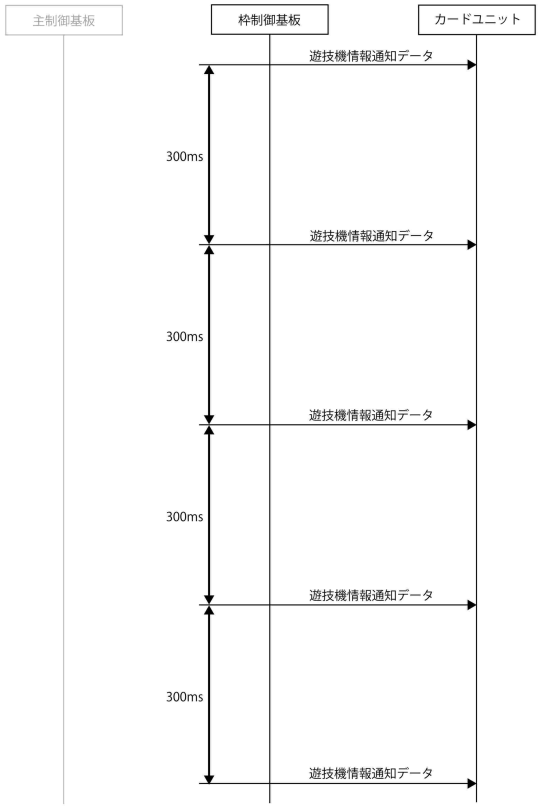
【図２９】



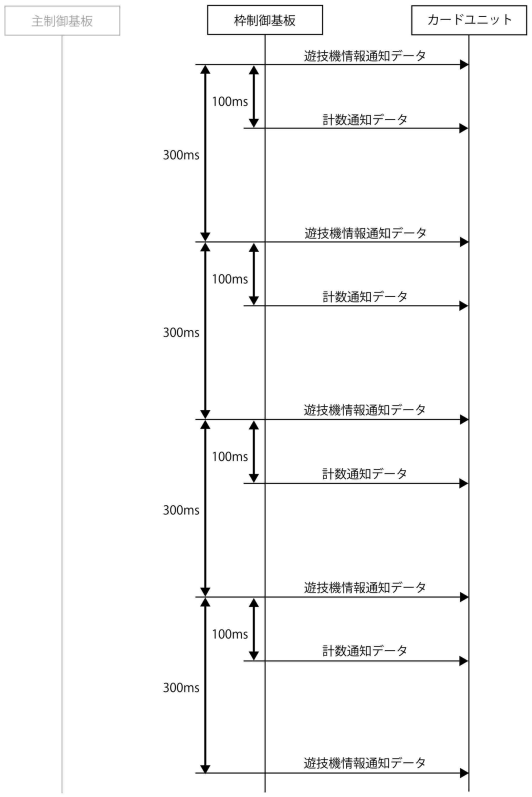
【図３０】



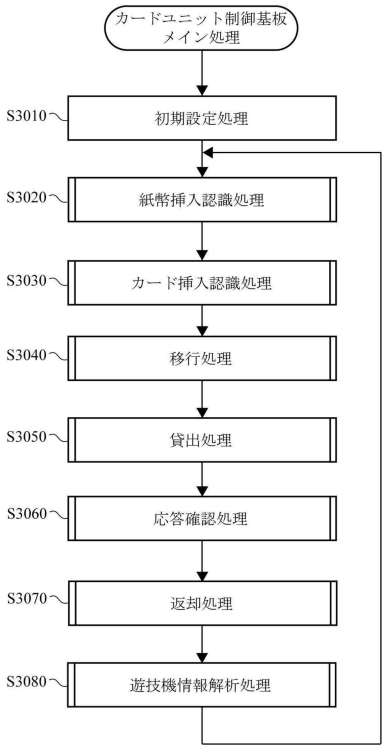
【図３１】



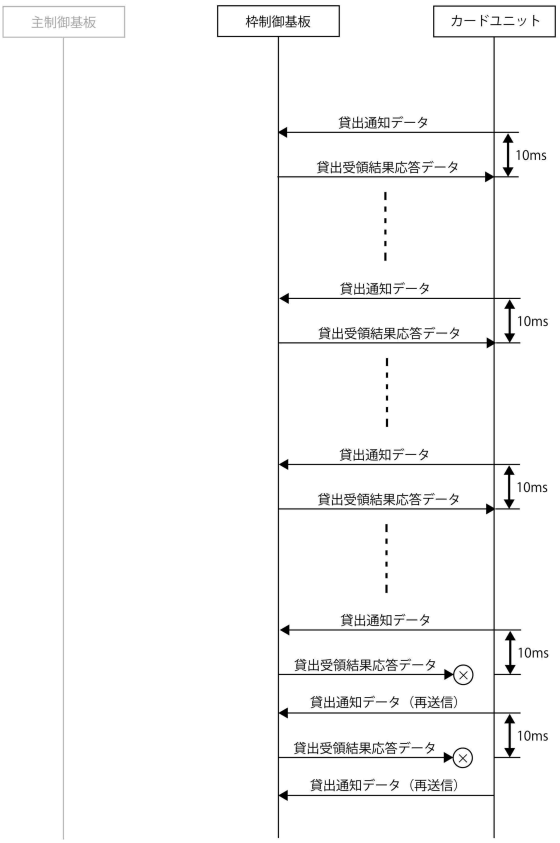
【図３２】



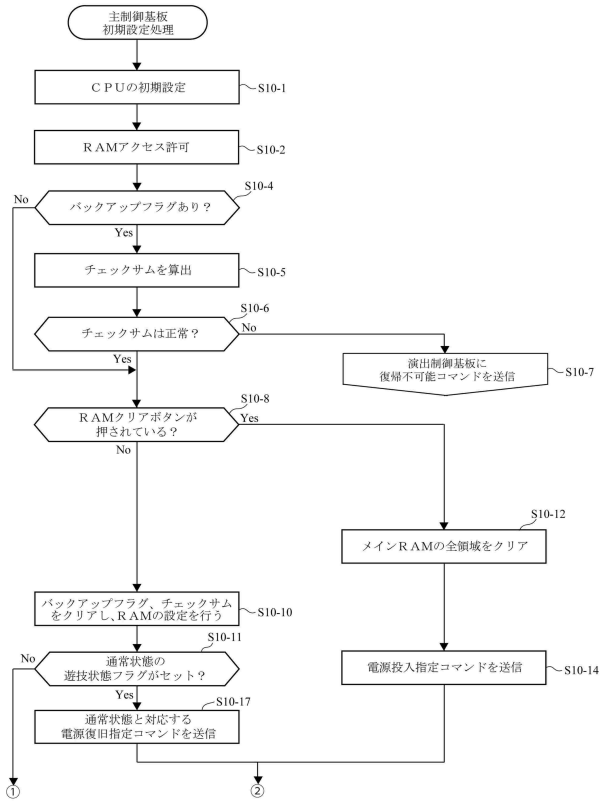
【図３３】



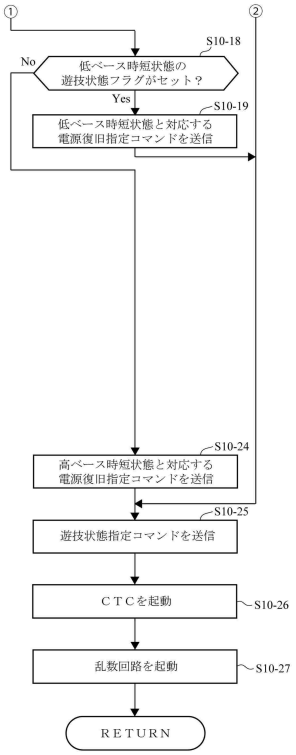
【図３４】



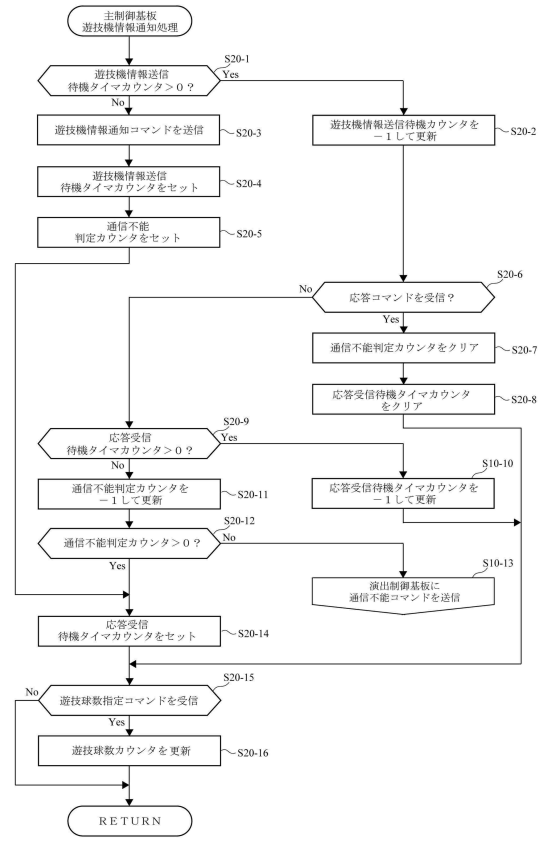
【図３５】



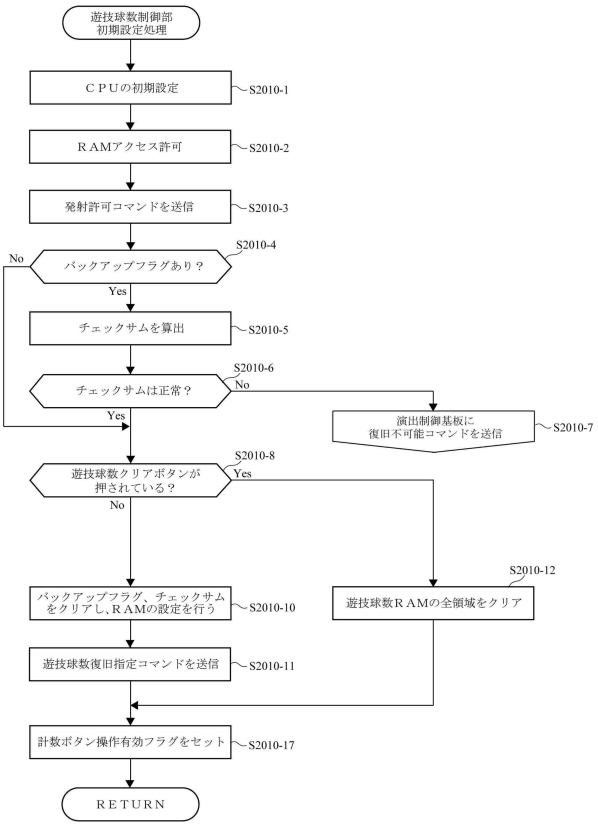
【図３６】



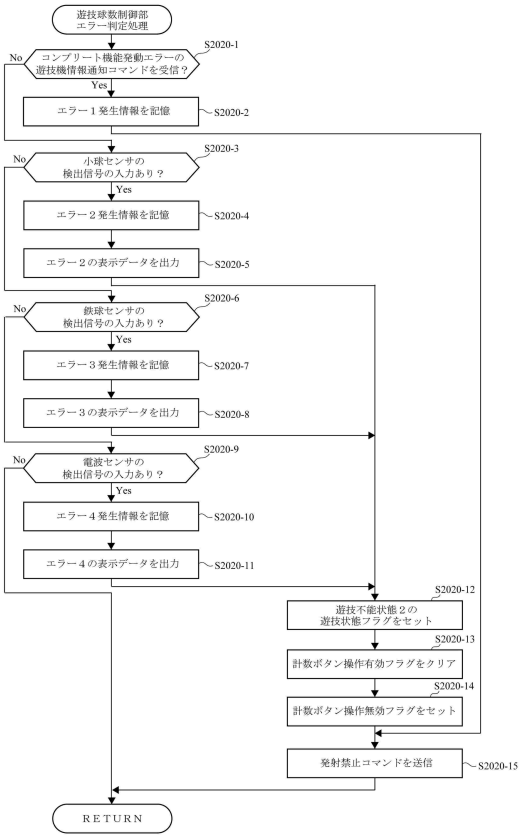
【図３７】



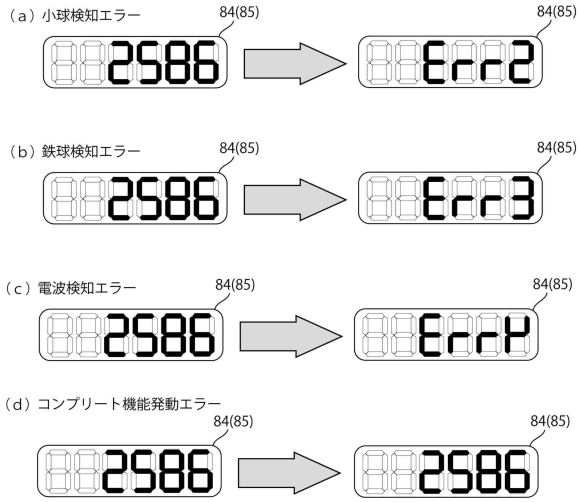
【図３８】



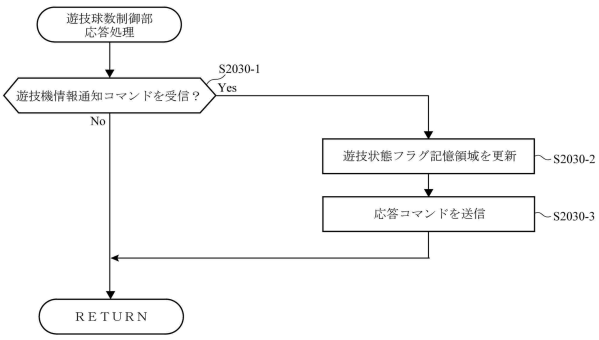
【図３９】



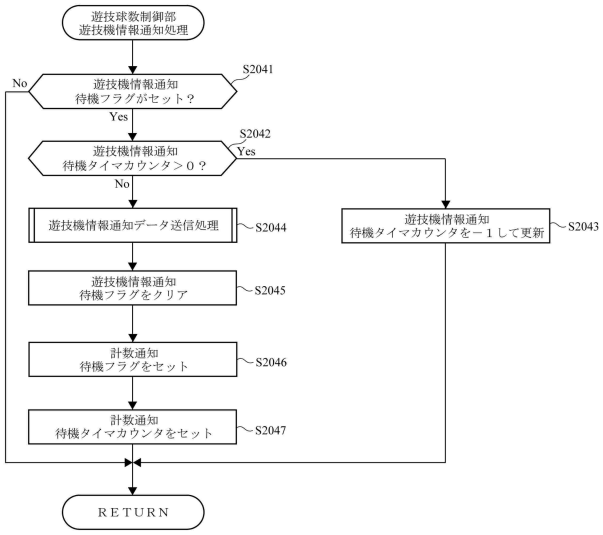
【図４０】



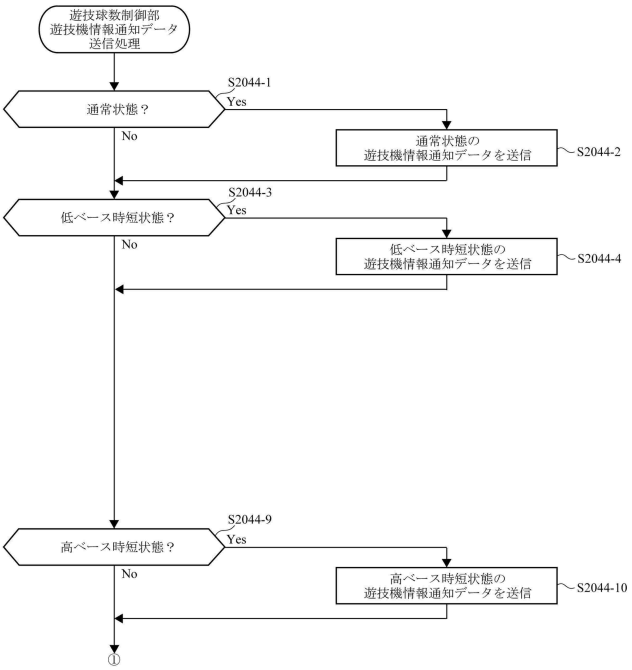
【図４１】



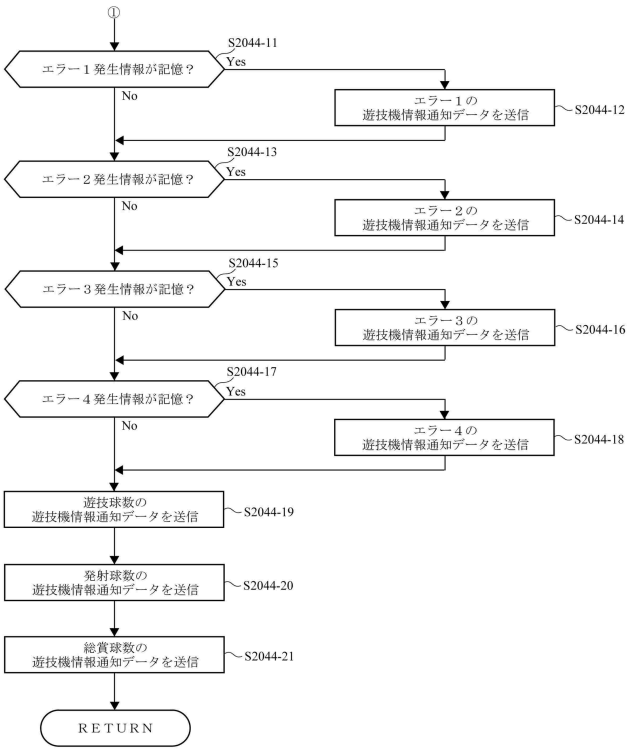
【図４２】



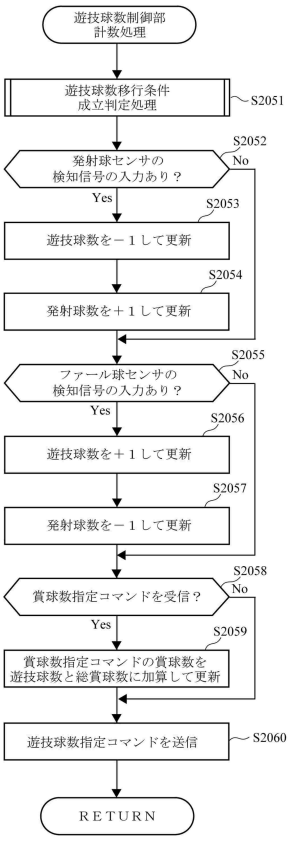
【図４３】



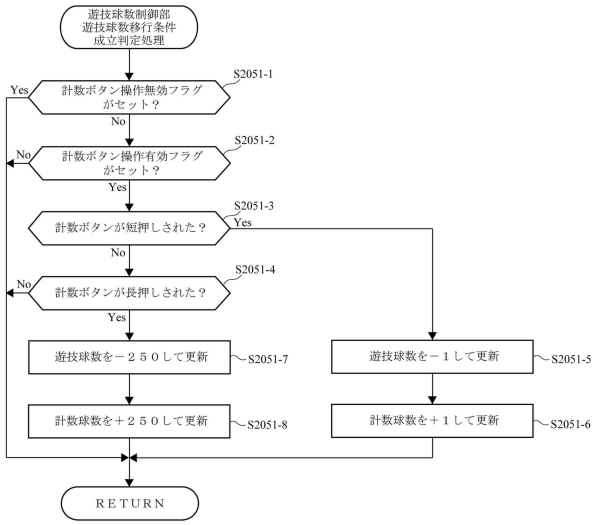
【図４４】



【図４５】



【図４６】



【図４７】

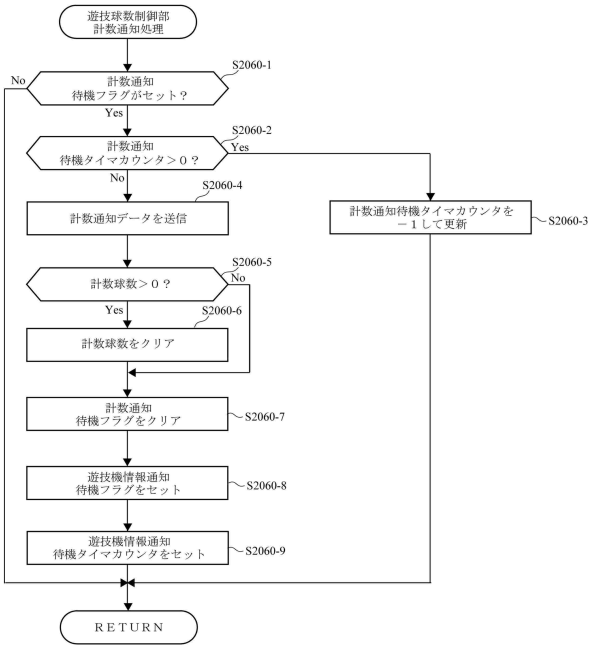
(a) 遊技球数制御部の操作情報記憶領域

最新サンプリング記憶部	前サンプリング記憶部	計数ボタンサンプリング信号記憶領域
最新サンプリング記憶部	前サンプリング記憶部	計数ボタンオンエッジ記憶領域
最新サンプリング記憶部	前サンプリング記憶部	計数ボタンオフエッジ記憶領域
最新サンプリング記憶部	前サンプリング記憶部	計数ボタンオン－オフエッジ間信号記憶領域

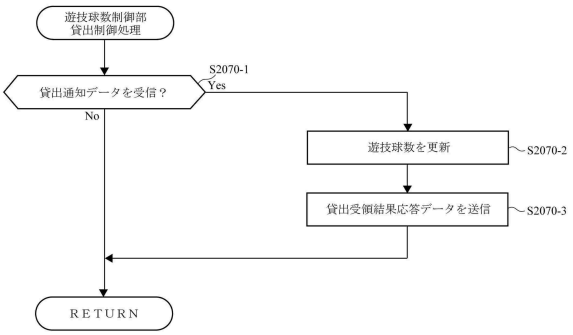
(b) 操作情報記憶領域の更新例

サンプリングタイミング	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
計数ボタンの検出スイッチの入力信号	オフ			オン			オフ	オン		オフ		オン		オフ		オン	
計数ボタンサンプリング信号記憶領域(最新サンプリング)	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1
計数ボタンサンプリング信号記憶領域(前サンプリング)	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1
計数ボタンオンエッジ記憶領域	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0
計数ボタンオフエッジ記憶領域	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0
計数ボタンオン－オフエッジ間信号数記憶領域	0	0	0	1	2	3	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	2

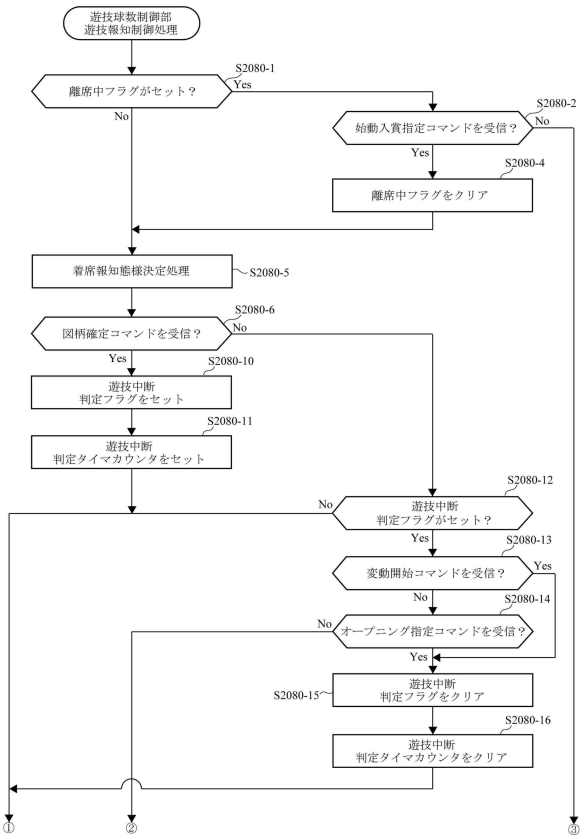
【図４８】



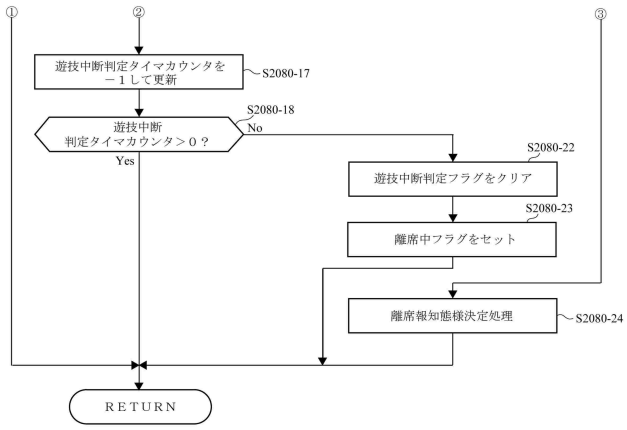
【図４９】



【図５０】



【図５１】



【図５２】

（ａ）着席中ランプ発光色決定テーブル

遊技球数	遊技報知ランプの発光色
0～999	青
1000～58999	緑
59000～	赤

（ｂ）着席中背景色決定テーブル

遊技球数	通常変動の背景色
0～999	青
10000～58999	緑
59000～	赤

【図５３】

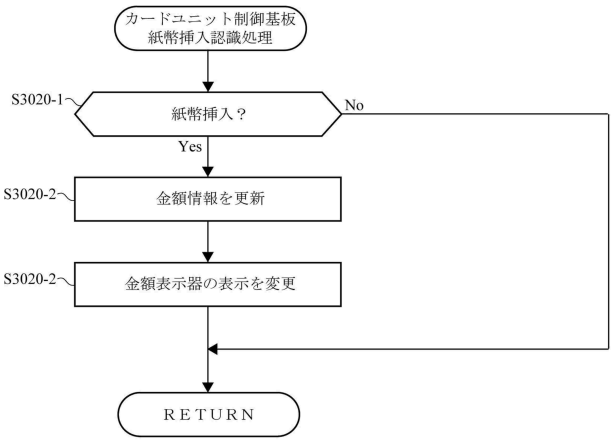
（ａ）離席中ランプ発光色決定テーブル

遊技球数	遊技報知ランプの発光色
0	発光なし
1～999	紫
1000～58999	黄色
59000～	赤

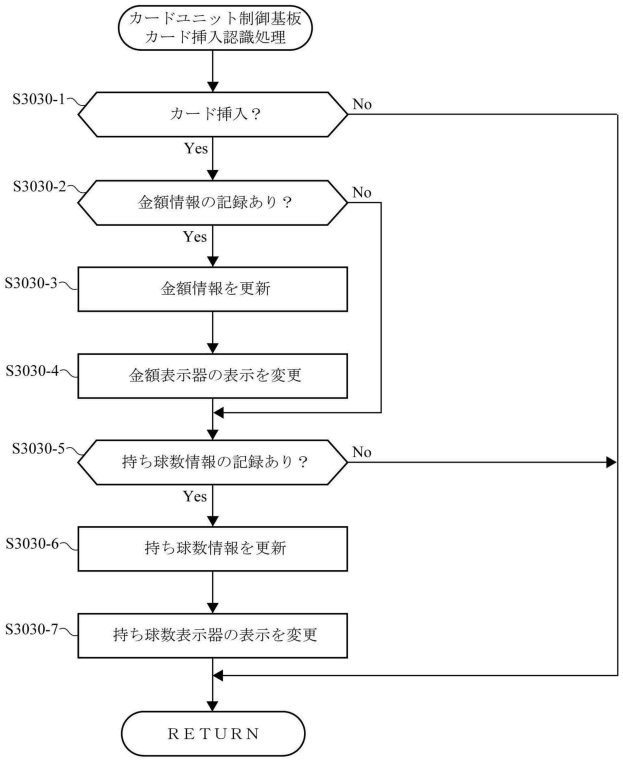
（ｂ）離席中背景色決定テーブル

遊技球数	客待ちの背景色
0	グレー
1～999	紫
1000～58999	黄色
59000～	赤

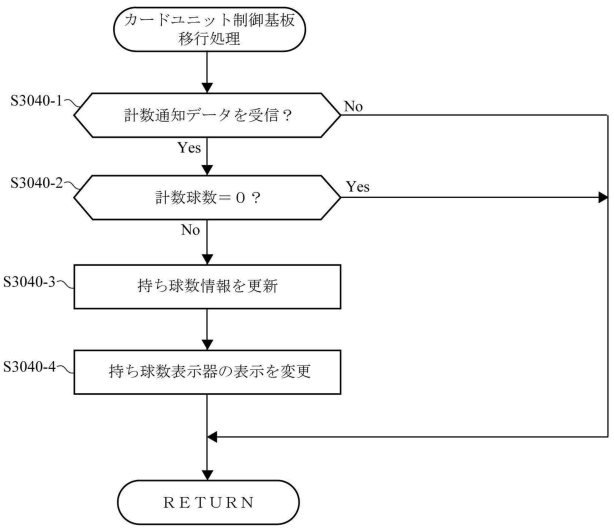
【図５４】



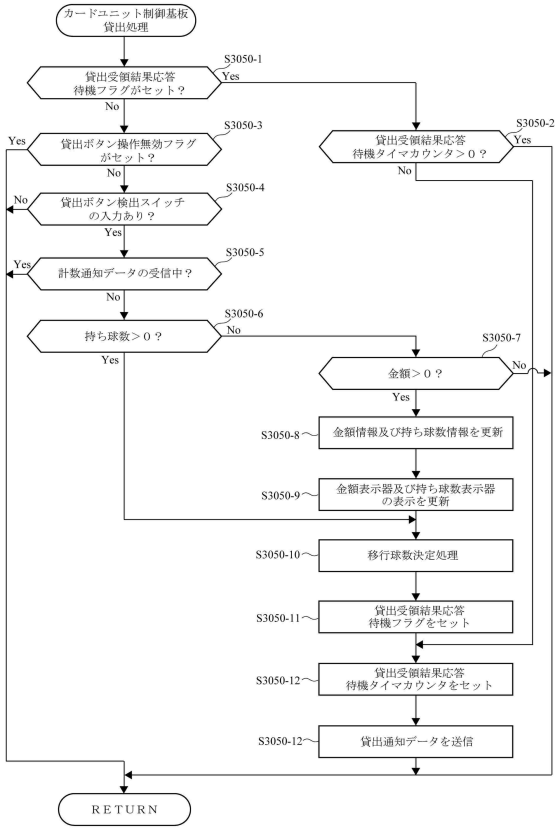
【図５５】



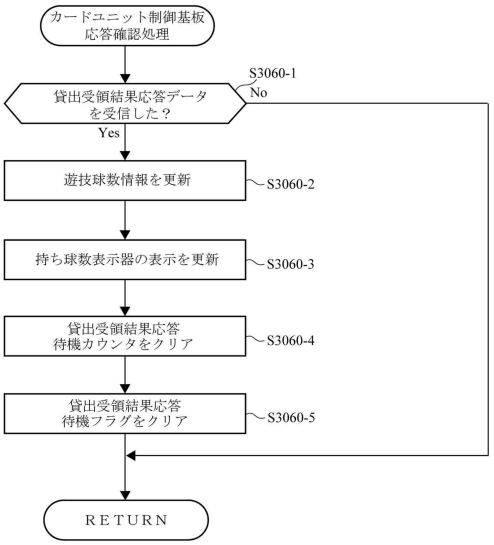
【図５６】



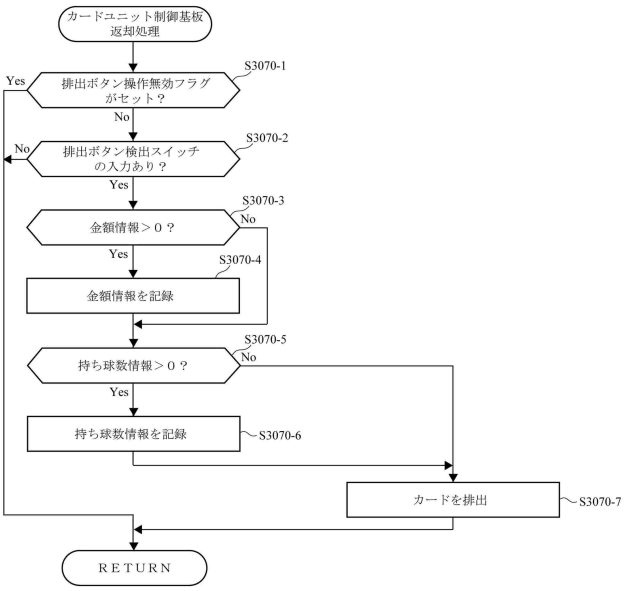
【図５７】



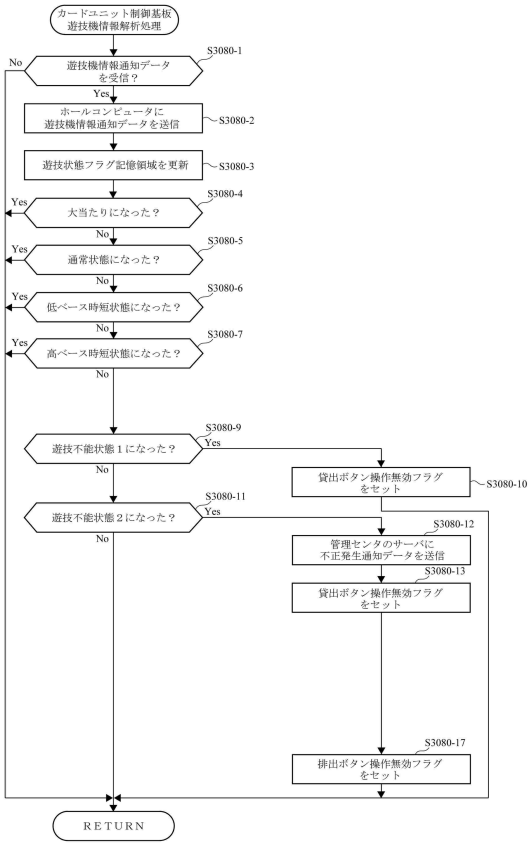
【図５８】



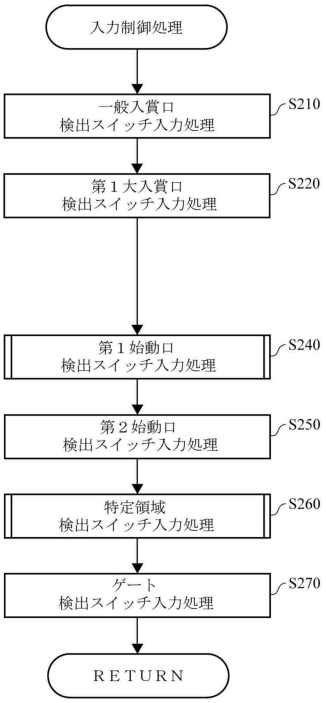
【図５９】



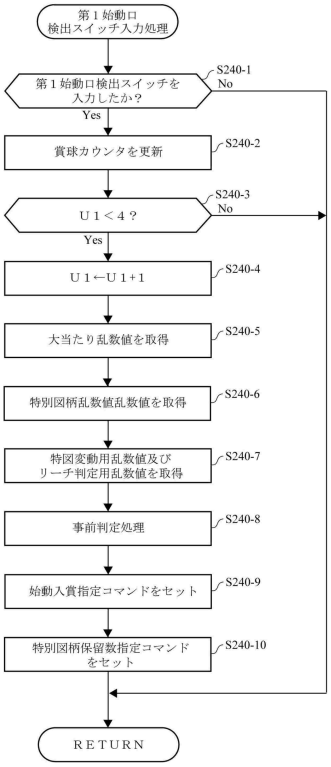
【図６０】



【図６１】



【図６２】



【図６３】

（ａ）主制御基板の特別図柄記憶領域

第０記憶部	第１記憶部	第２記憶部	第３記憶部	第４記憶部	～第１特別図柄記憶領域
	第１記憶部				～第２特別図柄記憶領域

（ｂ）特別図柄記憶領域の各記憶部

大当たり乱数値
特別図柄乱数値
特図変動用乱数値
リーチ判定用乱数値

（ｃ）演出制御基板の演出情報記憶領域

第０記憶部	第１記憶部	第２記憶部	第３記憶部	第４記憶部	～第１演出情報記憶領域
	第１記憶部				～第２演出情報記憶領域

（ｄ）演出情報記憶領域の各記憶部

始動入賞指定コマンド
先読み演出シナリオデータ

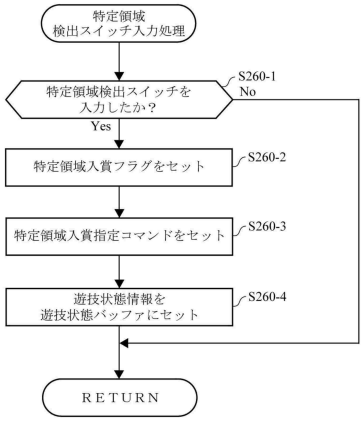
【図６４】

特別図柄の事前判定テーブル

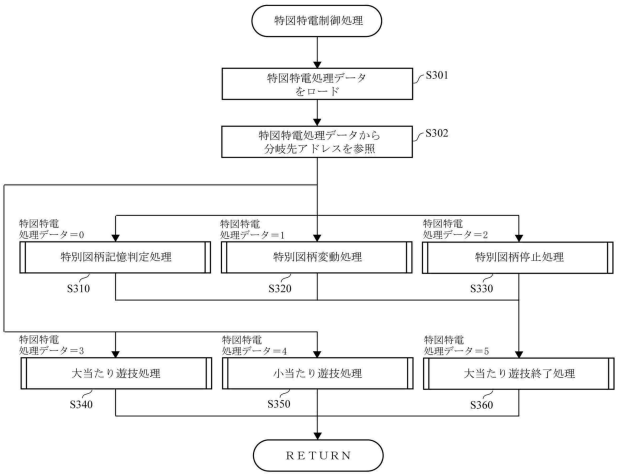
特別図柄表示装置	大当たり乱数値	特別図柄乱数値	遊技状態	リーチ判定用乱数値	特図変動用乱数値	入賞情報	始動入賞指定コマンド	
							MODE	DATA
第１特別図柄表示装置	100～299（大当たり）	0～9	－	－	0～16	入賞情報１２	Ｅ８Ｈ	１２Ｈ
					17～37	入賞情報１３	Ｅ８Ｈ	１３Ｈ
					38～66	入賞情報１４	Ｅ８Ｈ	１４Ｈ
					67～99	入賞情報１５	Ｅ８Ｈ	１５Ｈ
		10～74	－	－	0～17	入賞情報２２	Ｅ８Ｈ	２２Ｈ
					18～39	入賞情報２３	Ｅ８Ｈ	２３Ｈ
					40～67	入賞情報２４	Ｅ８Ｈ	２４Ｈ
					68～99	入賞情報２５	Ｅ８Ｈ	２５Ｈ
		75～99	－	－	0～17	入賞情報３２	Ｅ８Ｈ	３２Ｈ
					18～39	入賞情報３３	Ｅ８Ｈ	３３Ｈ
					40～67	入賞情報３４	Ｅ８Ｈ	３４Ｈ
					68～99	入賞情報３５	Ｅ８Ｈ	３５Ｈ
	10000～15999（特殊ハズレ）	0～39	－	－	0～99	入賞情報８１	Ｅ８Ｈ	０９Ｈ
		40～59	－	－	0～99	入賞情報８２	Ｅ８Ｈ	０ＡＨ
		60～79	－	－	0～99	入賞情報８３	Ｅ８Ｈ	０ＢＨ
		80～99	－	－	0～99	入賞情報８４	Ｅ８Ｈ	０ＣＨ
	上記以外（通常ハズレ）	－	通常状態 低ベース時短状態 高ベース時短状態	0～89	0～99	入賞情報８８	Ｅ８Ｈ	８８Ｈ
				90～99	0～58	入賞情報８９	Ｅ８Ｈ	９０Ｈ
					59～72	入賞情報９１	Ｅ８Ｈ	９１Ｈ
					73～83	入賞情報９２	Ｅ８Ｈ	９２Ｈ
					84～92	入賞情報９３	Ｅ８Ｈ	９３Ｈ
					93～97	入賞情報９４	Ｅ８Ｈ	９４Ｈ
					98～99	入賞情報９５	Ｅ８Ｈ	９５Ｈ

※「－」は、参照しません

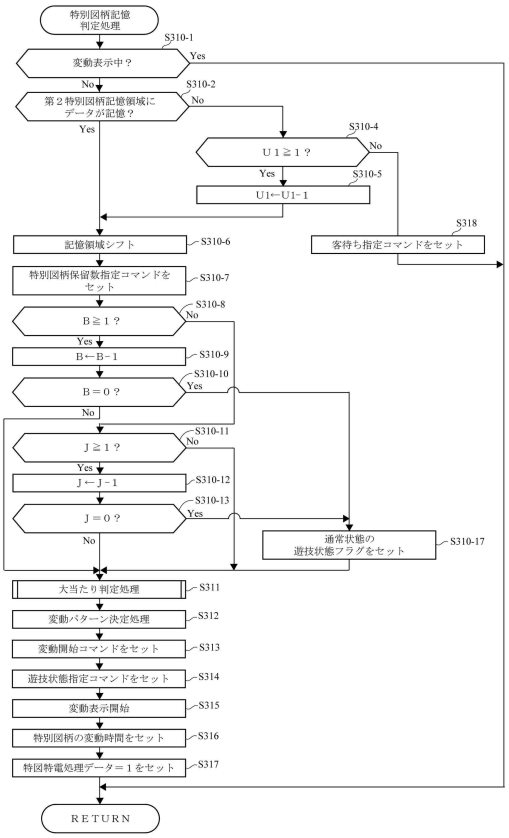
【図６５】



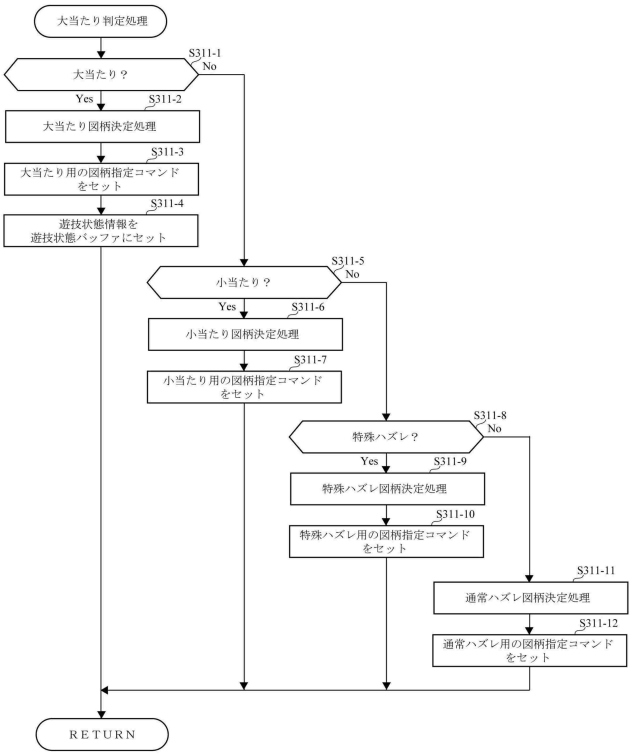
【図６６】



【図６７】



【図６８】



【図６９】

（ａ）第１特別図柄表示装置用の大当たり抽選判定テーブル

大当たり乱数値 （0～59999）	抽選結果	割合 （※参考）
100～299	大当たり	1/300≒0.33%
10000～15999	特殊ハズレ	1/10＝10%
上記以外	通常ハズレ	…

（ｂ）第２特別図柄表示装置用の大当たり抽選判定テーブル

大当たり乱数値 （0～59999）	抽選結果	割合 （※参考）
100～299	大当たり	1/300≒0.33%
20000～24999	小当たり	1/12≒8.3%
上記以外	通常ハズレ	…

（ｃ）普通図柄表示装置用の普通図柄抽選判定テーブル

遊技状態	普通図柄乱数値 （0～65535）	抽選結果	割合 （※参考）
通常状態	0～65534	当たり	65535/65536
	65535	ハズレ	1/65536
低ベース時短状態	0～65534	当たり	65535/65536
	65535	ハズレ	1/65536
高ベース時短状態	0～65534	当たり	65535/65536
	65535	ハズレ	1/65536

【図７０】

（ａ）大当たりにおける図柄決定テーブル

特別図柄 表示装置	特別図柄 乱数値 （0～99）	特別図柄	停止図柄 データ	図柄指定コマンド		割合 （※参考）
				ＭＯＤＥ	ＤＡＴＡ	
第１特別図柄 表示装置	0～9	特別図柄Ａ（第１種１０Ｒ当たりＡ）	０１	Ｅ０Ｈ	０１Ｈ	10/100=10%
	10～74	特別図柄Ｂ（第１種２Ｒ当たりＢ）	０２	Ｅ０Ｈ	０２Ｈ	64/100=64%
	75～99	特別図柄Ｃ（第１種２Ｒ当たりＣ）	０３	Ｅ０Ｈ	０３Ｈ	26/100=26%
第２特別図柄 表示装置	0～19	特別図柄Ｆ（第１種１０Ｒ当たりＦ）	０４	Ｅ０Ｈ	０４Ｈ	20/100=20%
	20～99	特別図柄Ｇ（第１種２Ｒ当たりＧ）	０５	Ｅ０Ｈ	０５Ｈ	80/100=80%

（ｂ）小当たりにおける図柄決定テーブル

特別図柄 表示装置	特別図柄 乱数値 （0～99）	特別図柄	停止図柄 データ	図柄指定コマンド		割合 （※参考）
				ＭＯＤＥ	ＤＡＴＡ	
第２特別図柄 表示装置	0～19	特別図柄Ｈ（第２種実質９Ｒ当たりＨ）	０６	Ｅ０Ｈ	０６Ｈ	20/100=20%
	20～79	特別図柄Ｉ（第２種実質２Ｒ当たりＩ）	０７	Ｅ０Ｈ	０７Ｈ	60/100=60%
	80～99	特別図柄Ｊ（第２種実質９Ｒ当たりＪ）	０８	Ｅ０Ｈ	０８Ｈ	20/100=20%

【図７１】

（ａ）特殊ハズレにおける図柄決定テーブル

特別図柄表示装置	特別図柄乱数値（0～99）	特別図柄	停止図柄データ	図柄指定コマンド		割合（※参考）
				MODE	DATA	
第１特別図柄表示装置	0～39	特別図柄ａ（高ベース時短作動特殊ハズレａ）	０９	Ｅ０Ｈ	０９Ｈ	40/100=40%
	40～59	特別図柄ｂ（微時短作動特殊ハズレｂ）	１０	Ｅ０Ｈ	０ＡＨ	20/100=20%
	60～79	特別図柄ｃ（微時短作動特殊ハズレｃ）	１１	Ｅ０Ｈ	０ＢＨ	20/100=20%
	80～99	特別図柄ｄ（微時短作動特殊ハズレｄ）	１２	Ｅ０Ｈ	０ＣＨ	20/100=20%

（ｂ）通常ハズレにおける図柄決定テーブル

特別図柄表示装置	特別図柄乱数値（0～99）	特別図柄	停止図柄データ	図柄指定コマンド		割合（※参考）
				MODE	DATA	
第１特別図柄表示装置	0～99	特別図柄ｙ（通常ハズレ）	２０	Ｅ０Ｈ	２０Ｈ	100/100=100%
第２特別図柄表示装置	0～99	特別図柄ｚ（通常ハズレ）	２１	Ｅ０Ｈ	２１Ｈ	100/100=100%

【図７２】

特別図柄の変動パターン決定テーブル（第１特別図柄変動用）

特別図柄表示装置	大当たり抽選の抽選結果	特別図柄	遊技状態	保留数	リーチ判定用乱数値	特図変動用乱数値（選択率）	特別図柄の変動パターン	変動時間	変動開始コマンド MODE	変動開始コマンド DATA	変動内容（※参考） リーチ演出等
第１特別図柄表示装置	大当たり	特別図柄01（第１種（15Rまたは4R））	-	-	-	0～16（17%）	変動パターン12	Ｔ12	Ｅ0Ｈ	１２Ｈ	リーチ発展（大当たり）
						17～37（21%）	変動パターン13	Ｔ13	Ｅ0Ｈ	１３Ｈ	リーチ発展（大当たり）
						38～66（29%）	変動パターン14	Ｔ14	Ｅ0Ｈ	１４Ｈ	リーチ発展（大当たり）
						67～99（33%）	変動パターン15	Ｔ15	Ｅ0Ｈ	１５Ｈ	リーチ発展（大当たり）
		特別図柄02（第１種（5Rまたは2R））	-	-	-	0～17（18%）	変動パターン22	Ｔ12	Ｅ0Ｈ	２２Ｈ	リーチ発展（大当たり）
						18～39（22%）	変動パターン23	Ｔ13	Ｅ0Ｈ	２３Ｈ	リーチ発展（大当たり）
						40～67（28%）	変動パターン24	Ｔ14	Ｅ0Ｈ	２４Ｈ	リーチ発展（大当たり）
						68～99（32%）	変動パターン25	Ｔ15	Ｅ0Ｈ	２５Ｈ	リーチ発展（大当たり）
		特別図柄03（第１種（突当てC））	-	-	-	0～17（18%）	変動パターン32	Ｔ12	Ｅ0Ｈ	３２Ｈ	リーチ発展（大当たり）
						18～39（22%）	変動パターン33	Ｔ13	Ｅ0Ｈ	３３Ｈ	リーチ発展（大当たり）
						40～67（28%）	変動パターン34	Ｔ14	Ｅ0Ｈ	３４Ｈ	リーチ発展（大当たり）
						68～99（32%）	変動パターン35	Ｔ15	Ｅ0Ｈ	３５Ｈ	リーチ発展（大当たり）
	小当たり	特別図柄09（特殊ハズレａ）	-	-	-	0～99（100%）	変動パターン81	Ｔ11	Ｅ0Ｈ	０９Ｈ	リーチ→レセト（特殊ハズレ）
		特別図柄10（特殊ハズレｂ）	-	-	-	0～99（100%）	変動パターン82	Ｔ11	Ｅ0Ｈ	０ＡＨ	リーチ→レセト（特殊ハズレ）
		特別図柄11（特殊ハズレｃ）	-	-	-	0～99（100%）	変動パターン83	Ｔ11	Ｅ0Ｈ	０ＢＨ	リーチ→レセト（特殊ハズレ）
		特別図柄12（特殊ハズレｄ）	-	-	-	0～99（100%）	変動パターン84	Ｔ11	Ｅ0Ｈ	０ＣＨ	リーチ→レセト（特殊ハズレ）
	通常ハズレ	特別図柄20	通常状態 低ベース時短状態 高ベース時短状態	0～2	0～69	0～99（100%）	変動パターン89	Ｔ9	Ｅ0Ｈ	８９Ｈ	通常変動
					70～99	0～99（100%）	変動パターン90	Ｔ10	Ｅ0Ｈ	９０Ｈ	ノーマルリーチ（通常ハズレ）
				3～4	0～69	0～72（14%）	変動パターン91	Ｔ11	Ｅ0Ｈ	９１Ｈ	リーチ→レセト（通常ハズレ）
						73～83（11%）	変動パターン92	Ｔ12	Ｅ0Ｈ	９２Ｈ	リーチ→発展（通常ハズレ）
						84～92（9%）	変動パターン93	Ｔ13	Ｅ0Ｈ	９３Ｈ	リーチ→発展（通常ハズレ）
						93～97（5%）	変動パターン94	Ｔ14	Ｅ0Ｈ	９４Ｈ	リーチ→発展（通常ハズレ）
						98～99（2%）	変動パターン95	Ｔ15	Ｅ0Ｈ	９５Ｈ	リーチ→発展（通常ハズレ）
					70～99	0～99（100%）	変動パターン88	Ｔ8	Ｅ0Ｈ	８８Ｈ	短縮変動
				3～4	0～89	0～72（14%）	変動パターン91	Ｔ11	Ｅ0Ｈ	９１Ｈ	リーチ→レセト（通常ハズレ）
						73～83（11%）	変動パターン92	Ｔ12	Ｅ0Ｈ	９２Ｈ	リーチ→発展（通常ハズレ）
						84～92（9%）	変動パターン93	Ｔ13	Ｅ0Ｈ	９３Ｈ	リーチ→発展（通常ハズレ）
						93～97（5%）	変動パターン94	Ｔ14	Ｅ0Ｈ	９４Ｈ	リーチ→発展（通常ハズレ）
						98～99（2%）	変動パターン95	Ｔ15	Ｅ0Ｈ	９５Ｈ	リーチ→発展（通常ハズレ）

※「－」は、参照しません

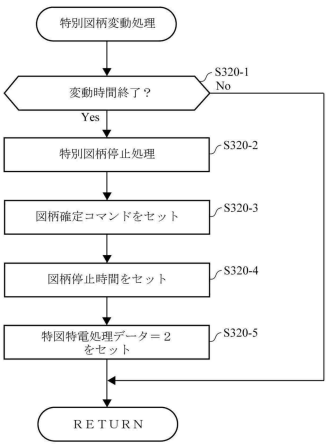
【図７３】

特別図柄の変動パターン決定テーブル（第２特別図柄変動用）

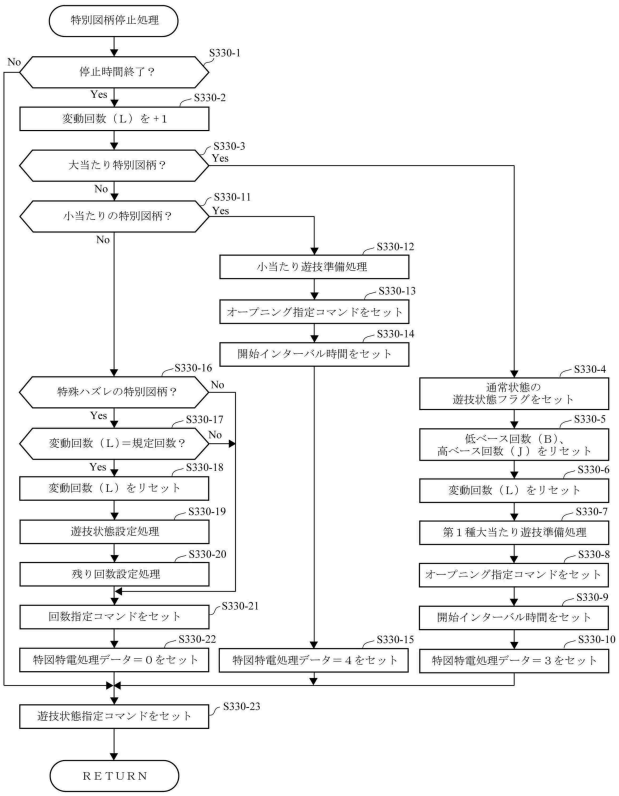
特別図柄表示装置	大当たり抽選の抽選結果	特別図柄	遊技状態	保留数	リーチ判定用乱数値	特図変動用乱数値（選択率）	特別図柄の変動パターン	変動時間	変動開始コマンド MODE	変動開始コマンド DATA	変動内容（※参考） リーチ演出等
第２特別図柄表示装置	大当たり	特別図柄04（第１種（15Rまたは4R））	-	-	-	0～16（17%）	変動パターン12	Ｔ12	Ｅ7Ｈ	４２Ｈ	リーチ発展（大当たり）
						17～37（21%）	変動パターン13	Ｔ13	Ｅ7Ｈ	４３Ｈ	リーチ発展（大当たり）
						38～66（29%）	変動パターン14	Ｔ14	Ｅ7Ｈ	４４Ｈ	リーチ発展（大当たり）
						67～99（33%）	変動パターン15	Ｔ15	Ｅ7Ｈ	４５Ｈ	リーチ発展（大当たり）
		特別図柄05（第１種（5Rまたは2R））	-	-	-	0～17（18%）	変動パターン22	Ｔ12	Ｅ7Ｈ	５２Ｈ	リーチ発展（大当たり）
						18～39（22%）	変動パターン23	Ｔ13	Ｅ7Ｈ	５３Ｈ	リーチ発展（大当たり）
						40～67（28%）	変動パターン24	Ｔ14	Ｅ7Ｈ	５４Ｈ	リーチ発展（大当たり）
						68～99（32%）	変動パターン25	Ｔ15	Ｅ7Ｈ	５５Ｈ	リーチ発展（大当たり）
		特別図柄06（第２種(突当てなし)）	-	-	-	0～99（100%）	変動パターン66	Ｔ11	Ｅ7Ｈ	０６Ｈ	チャンス演出（小当たり）
	小当たり	特別図柄07（第２種(突当てあり)）	-	-	-	0～99（100%）	変動パターン67	Ｔ11	Ｅ7Ｈ	０７Ｈ	チャンス演出（小当たり）
		特別図柄08（第２種(突当てあり)）	-	-	-	0～99（100%）	変動パターン68	Ｔ11	Ｅ7Ｈ	０８Ｈ	チャンス演出（小当たり）
	通常ハズレ	特別図柄21	通常状態 低ベース時短状態 高ベース時短状態	0～2	0～69	0～99（100%）	変動パターン89	Ｔ9	Ｅ7Ｈ	８９Ｈ	通常変動
					70～99	0～99（100%）	変動パターン90	Ｔ10	Ｅ7Ｈ	９０Ｈ	ノーマルリーチ（通常ハズレ）
				3～4	0～69	0～72（14%）	変動パターン91	Ｔ11	Ｅ7Ｈ	９１Ｈ	チャンス演出（通常ハズレ）
						73～83（11%）	変動パターン92	Ｔ12	Ｅ7Ｈ	９２Ｈ	チャンス演出（通常ハズレ）
						84～92（9%）	変動パターン93	Ｔ13	Ｅ7Ｈ	９３Ｈ	チャンス演出（通常ハズレ）
						93～97（5%）	変動パターン94	Ｔ14	Ｅ7Ｈ	９４Ｈ	リーチ→発展（通常ハズレ）
						98～99（2%）	変動パターン95	Ｔ15	Ｅ7Ｈ	９５Ｈ	リーチ→発展（通常ハズレ）

※「－」は、参照しません

【図７４】



【図７５】



【図７６】

（ａ）第１種大当たり用特別遊技制御テーブル

停止図柄データ	オープニング時間（ｓ）	オープニング指定コマンド MODE	オープニング指定コマンド DATA	大入賞口開閉制御テーブル	エンディング時間（ｓ）	図柄指定コマンド MODE	図柄指定コマンド DATA	※備考
０１	１２．０	ＥＢＨ	０１Ｈ	０１	１５．０	ＥＯＨ	０１Ｈ	第１種１０Ｒ当たりＡ
０２	１２．０	ＥＢＨ	０２Ｈ	０２	１５．０	ＥＯＨ	０２Ｈ	第１種２Ｒ当たりＢ
０３	１２．０	ＥＢＨ	０３Ｈ	０２	１５．０	ＥＯＨ	０３Ｈ	第１種２Ｒ当たりＣ
０４	１２．０	ＥＢＨ	０４Ｈ	０１	１５．０	ＥＯＨ	０４Ｈ	第１種１０Ｒ当たりＦ
０５	１２．０	ＥＢＨ	０５Ｈ	０２	１５．０	ＥＯＨ	０５Ｈ	第１種２Ｒ当たりＧ

（ｂ）第２種大当たり用特別遊技制御テーブル

停止図柄データ	大入賞口開閉制御テーブル	エンディング時間（ｓ）	図柄指定コマンド MODE	図柄指定コマンド DATA	※備考
０６	０３	１５．０	ＥＯＨ	０６Ｈ	第２種突賞９Ｒ当たりＨ
０７	０４	１５．０	ＥＯＨ	０７Ｈ	第２種突賞２Ｒ当たりＩ
０８	０３	１５．０	ＥＯＨ	０８Ｈ	第２種突賞９Ｒ当たりＪ

【図７７】

（ａ）第１種大当たり用大入賞口開閉制御テーブル

テーブル番号	ラウンド番号（Ｒ）	大入賞口	特電作動番号（Ｋ）	開放時間（ｓ）	閉鎖時間（ｓ）
０１	１	１	１	２９．５	２．０
	２		１	２９．５	２．０
	３		１	２９．５	２．０
	４		１	２９．５	２．０
	５		１	２９．５	２．０
	６		１	２９．５	２．０
	７		１	２９．５	２．０
	８		１	２９．５	２．０
	９		１	２９．５	２．０
	１０		１	２９．５	２．０
０２	１	１	１	２９．５	２．０
	２		１	２９．５	２．０

（ｂ）第２種大当たり用大入賞口開閉制御テーブル

テーブル番号	ラウンド番号（Ｒ）	大入賞口	特電作動番号（Ｋ）	開放時間（ｓ）	閉鎖時間（ｓ）
０３	２	１	１	２９．５	２．０
	３		１	２９．５	２．０
	４		１	２９．５	２．０
	５		１	２９．５	２．０
	６		１	２９．５	２．０
	７		１	２９．５	２．０
	８		１	２９．５	２．０
	９		１	２９．５	２．０
０４	２	１	１	２９．５	２．０
	３		１	２９．５	２．０

【図７８】

小当たり用大入賞口開閉制御テーブル

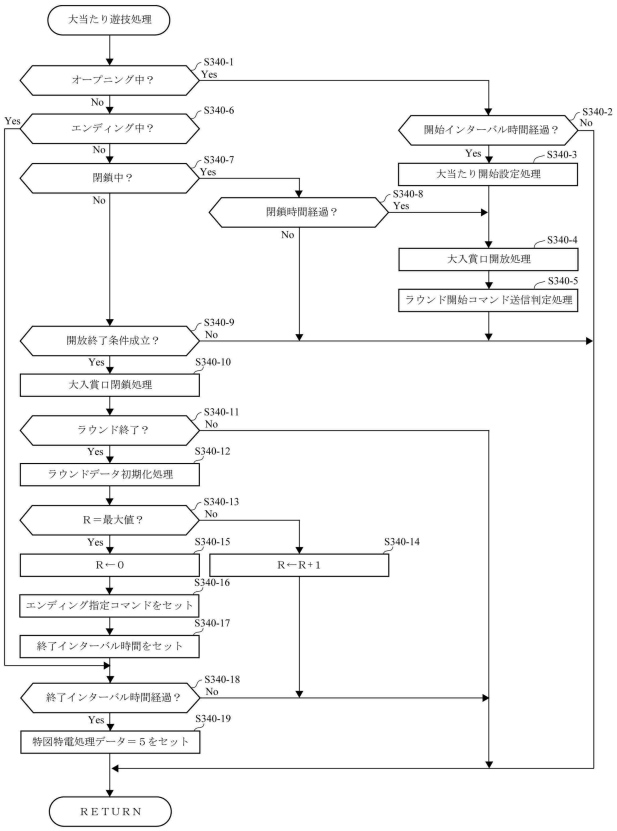
テーブル番号	ラウンド番号（Ｒ）	大入賞口	特電作動番号（Ｋ）	開放時間（ｓ）	閉鎖時間（ｓ）
０５	１	２	１	０．６	０．２
			２	０．６	０．２
			３	０．６	０．２
			４	０．６	０．２
			５	０．６	０．２
			６	０．６	０．２
			７	０．６	０．２
			８	０．６	０．２
			９	０．６	０．２
			１０	０．６	０．２

【図７９】

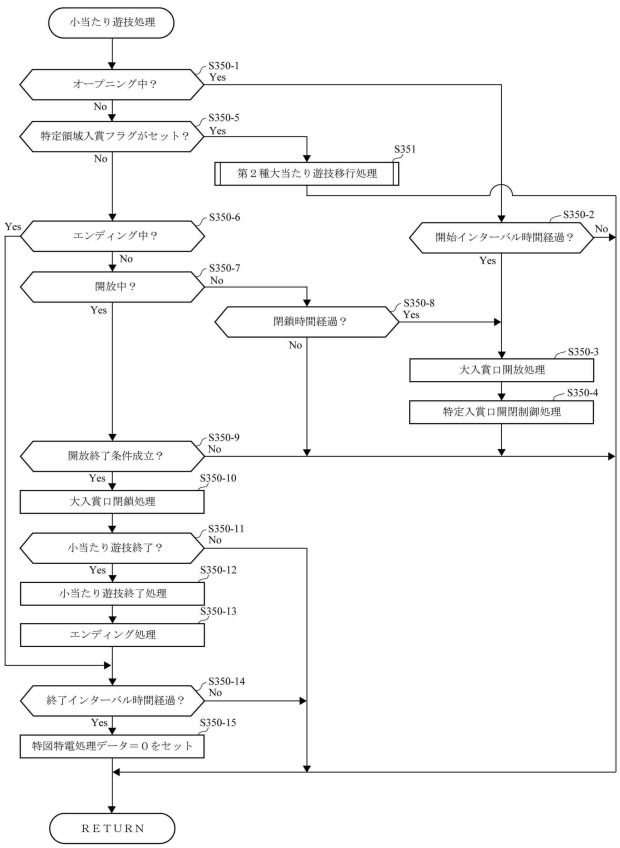
特殊ハズレ図柄停止時設定テーブル

特別図柄表示装置	特別図柄	停止図柄データ	図柄停止前の遊技状態	図柄停止時の遊技状態	低ベース時短回数（Ｂ）	高ベース時短回数（Ｊ）
第１特別図柄表示装置	特別図柄ａ	０９	通常状態	高ベース時短状態	０	１００
			低ベース時短状態	遊技状態を維持	回数を維持	－
			高ベース時短状態	遊技状態を維持	－	回数を維持
	特別図柄ｂ	１０	通常状態	低ベース時短状態	７００	０
			低ベース時短状態	遊技状態を維持	回数を維持	－
			高ベース時短状態	遊技状態を維持	－	回数を維持
	特別図柄ｃ	１１	通常状態	低ベース時短状態	５００	０
			低ベース時短状態	遊技状態を維持	回数を維持	－
			高ベース時短状態	遊技状態を維持	－	回数を維持
	特別図柄ｄ	１２	通常状態	低ベース時短状態	３００	０
			低ベース時短状態	遊技状態を維持	回数を維持	－
			高ベース時短状態	遊技状態を維持	－	回数を維持
	特別図柄ｙ（900 回）	２０	通常状態	高ベース時短状態	０	１００
			低ベース時短状態			

【図８０】



【図８１】

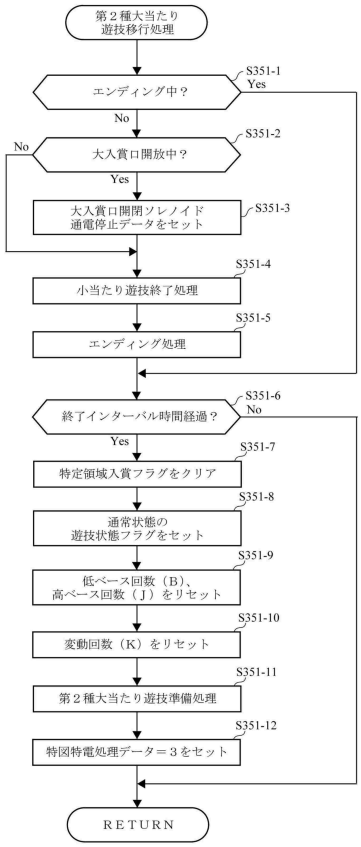


【図８２】

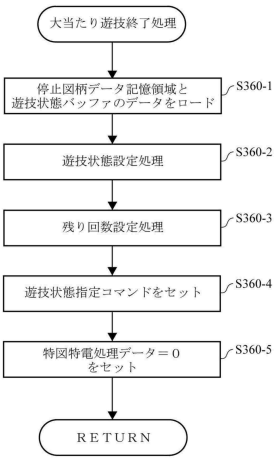
小当たり用特定領域開閉制御テーブル

第２大入賞口開放からの経過時間（ｓ）	開放時間（ｓ）	閉鎖時間（ｓ）
１．０	０．６	０．２

【図８３】



【図８４】

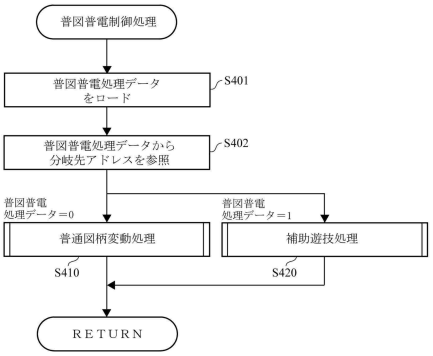


【図８５】

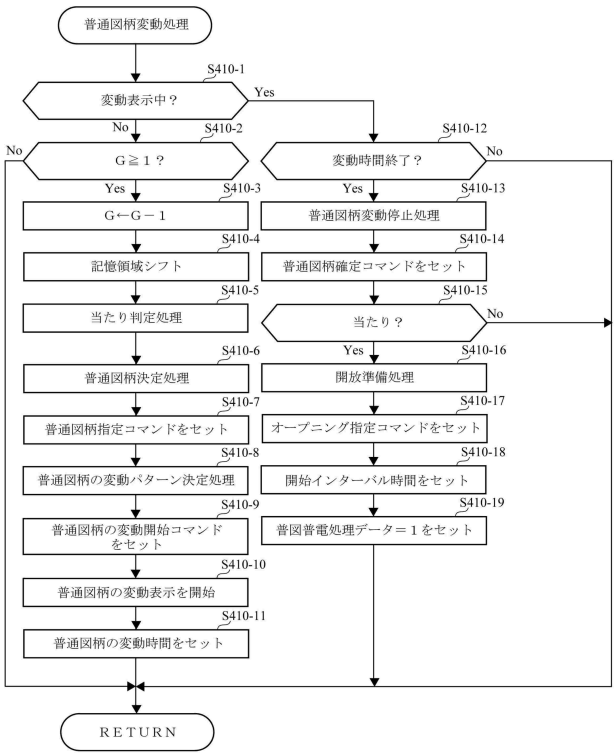
特別遊技終了時設定テーブル

特別図柄表示装置	特別図柄	停止図柄データ	遊技状態バッファの遊技状態情報	特別遊技終了時の遊技状態	低ベース時短回数（Ｂ）	高ベース時短回数（Ｊ）
第１特別図柄表示装置	特別図柄Ａ	０１	00H(通常状態)	通常状態	０	０
			01H(低ベース時短状態)	低ベース時短状態	５００	０
			02H(高ベース時短状態)			
	特別図柄Ｂ	０２	00H(通常状態)	通常状態	０	０
			01H(低ベース時短状態)			
			02H(高ベース時短状態)			
	特別図柄Ｃ	０３	00H(通常状態)	高ベース時短状態	０	１００
			01H(低ベース時短状態)	低ベース時短状態	７００	０
			02H(高ベース時短状態)			
第２特別図柄表示装置	特別図柄Ｆ	０４	00H(通常状態)	高ベース時短状態	０	１００
			01H(低ベース時短状態)			
			02H(高ベース時短状態)			
	特別図柄Ｇ	０５	00H(通常状態)	高ベース時短状態	０	１００
			01H(低ベース時短状態)			
			02H(高ベース時短状態)			
	特別図柄Ｈ	０６	00H(通常状態)	高ベース時短状態	０	１００
			01H(低ベース時短状態)			
			02H(高ベース時短状態)			
	特別図柄Ｉ	０７	00H(通常状態)	高ベース時短状態	０	１００
			01H(低ベース時短状態)			
			02H(高ベース時短状態)			
	特別図柄Ｊ	０８	00H(通常状態)	高ベース時短状態	０	１００
			01H(低ベース時短状態)	通常状態	０	０
			02H(高ベース時短状態)			

【図８６】



【図８７】



【図８８】

普通図柄の変動パターン決定テーブル

遊技状態	普通図柄の変動パターン	変動時間	変動開始コマンド	
			MODE	DATA
通常状態	変動パターン１１１	６０秒	ＥＥＨ	１１Ｈ
低ベース時短状態	変動パターン１１２	５９秒	ＥＥＨ	１２Ｈ
高ベース時短状態	変動パターン１１３	５秒	ＥＥＨ	１３Ｈ

【図８９】

補助遊技制御テーブル

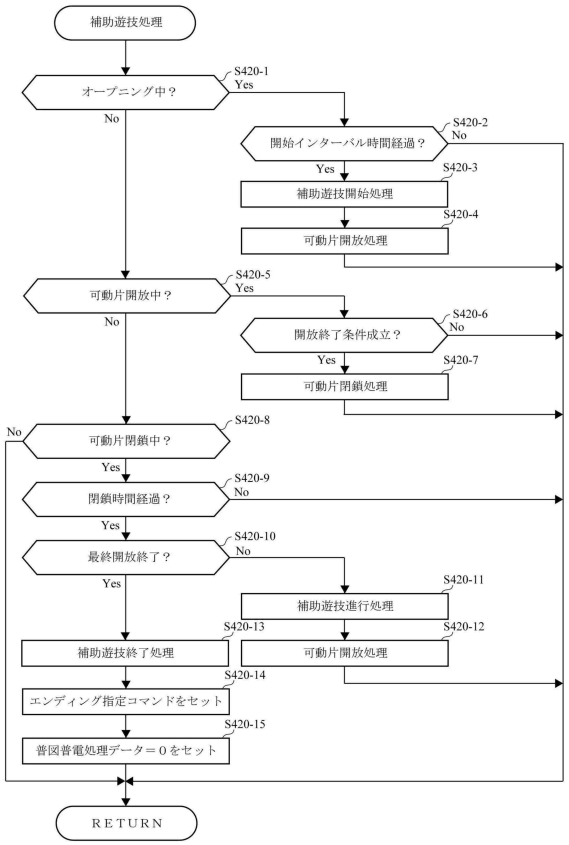
遊技状態	オープニング時間（ｓ）	オープニング指定コマンド		補助遊技用可動片開放制御テーブル	図柄指定コマンド	
		MODE	DATA		MODE	DATA
通常状態	０．１	ＥＦＨ	１１Ｈ	１１	ＥＧＨ	１１Ｈ
低ベース時短状態	０．１	ＥＦＨ	１２Ｈ	１２	ＥＧＨ	１２Ｈ
高ベース時短状態	０．１	ＥＦＨ	１３Ｈ	１３	ＥＧＨ	１３Ｈ

【図９０】

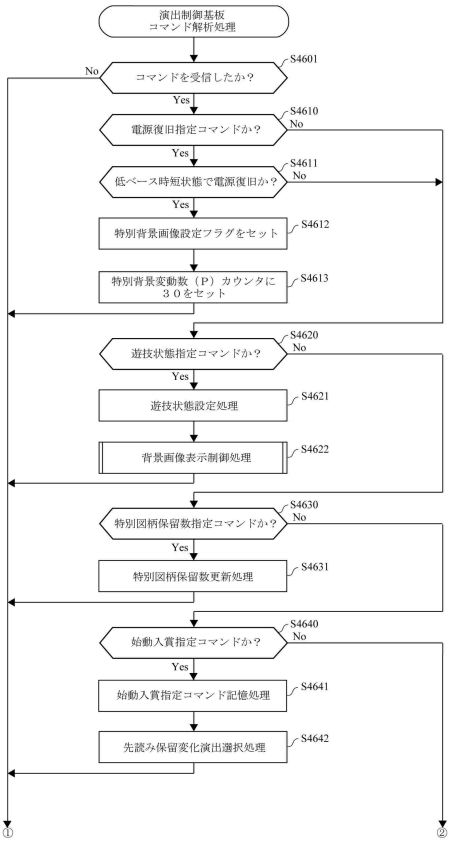
補助遊技用可動片開放制御テーブル

テーブル番号	普電作動番号（Ｓ）	開放時間（ｓ）	閉鎖時間（ｓ）
１１	１	０．１	０．１５
１２	１	０．１１	０．１５
１３	１	６	０．１５

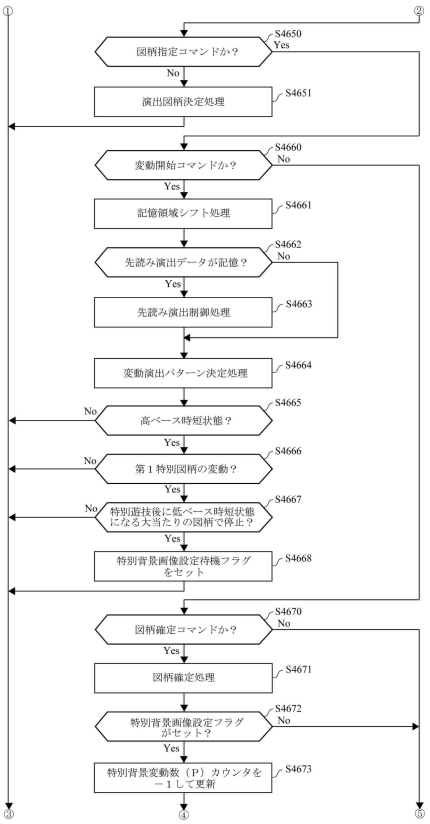
【図９１】



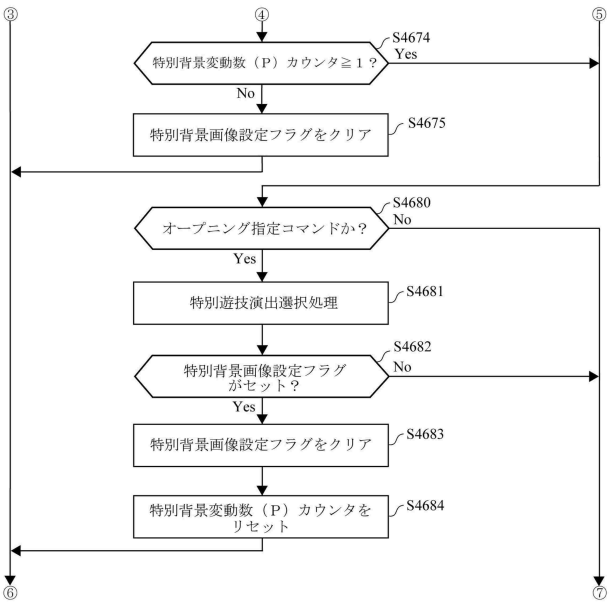
【図９２】



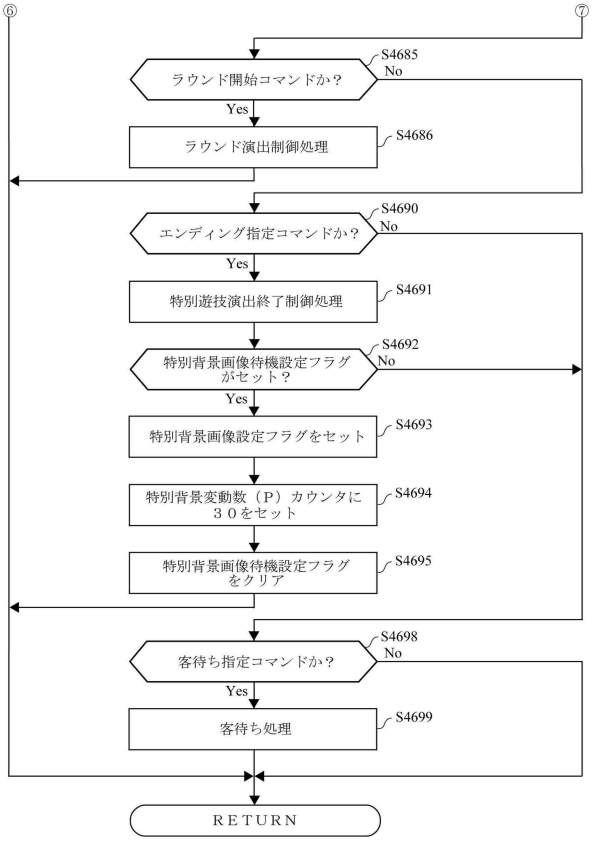
【図９３】



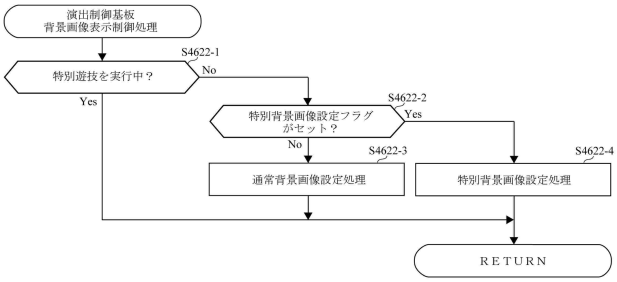
【図９４】



【図９５】



【図９６】



【図９７】

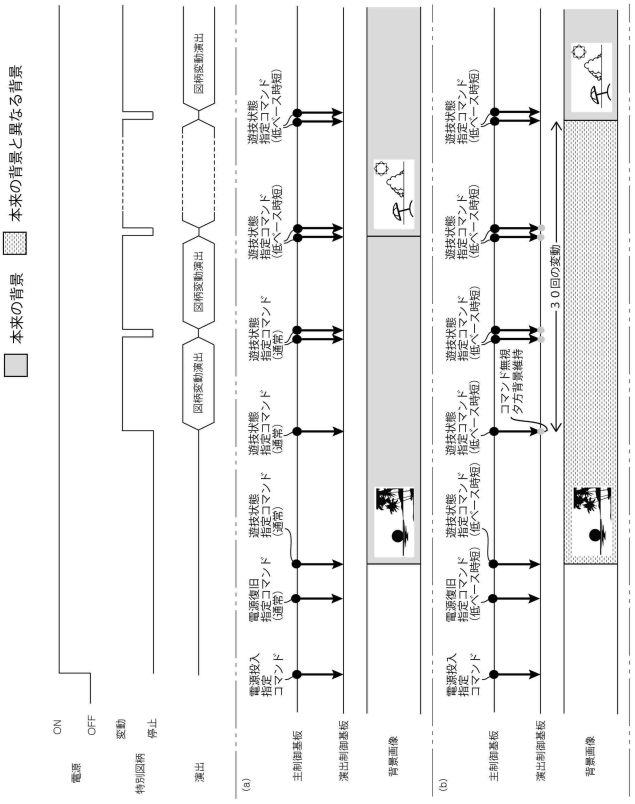
（ａ）通常背景設定テーブル

遊技状態	背景画像
通常状態	夕方背景
低ベース時短状態	昼背景
高ベース時短状態	夜背景

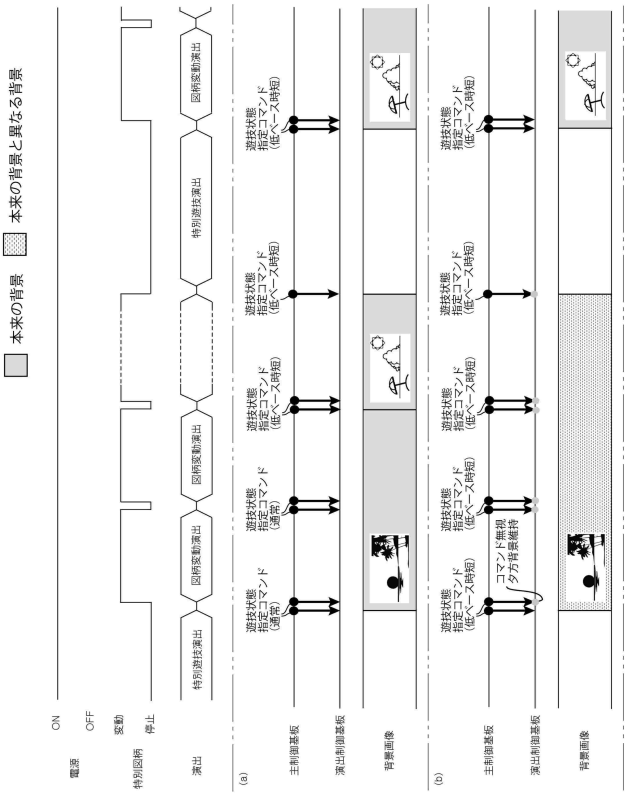
（ｂ）特別背景設定テーブル

遊技状態	背景画像
通常状態	夕方背景
低ベース時短状態	夕方背景
高ベース時短状態	夜背景

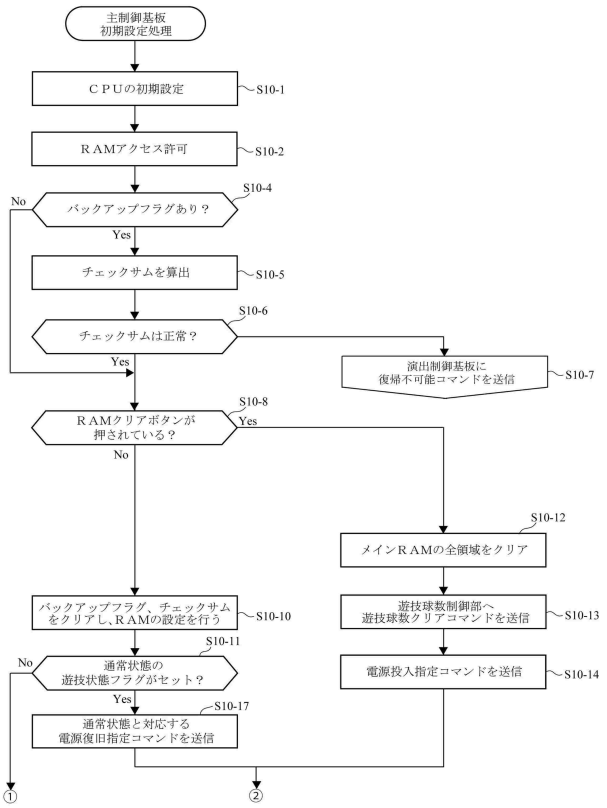
【図９８】



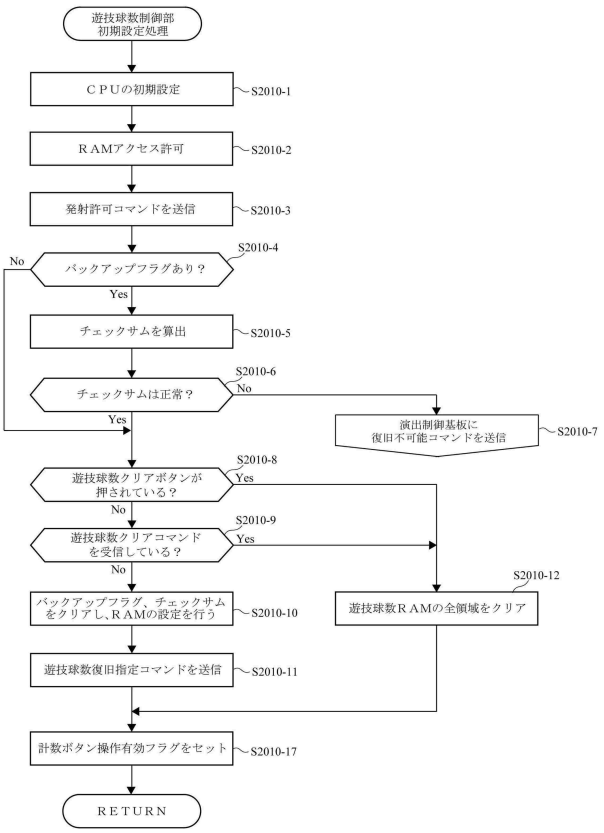
【図９９】



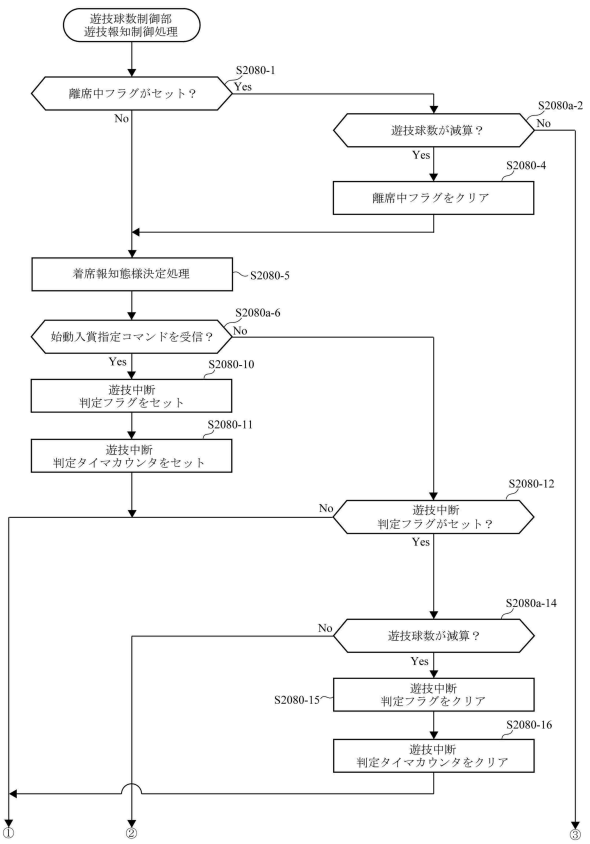
【図１００】



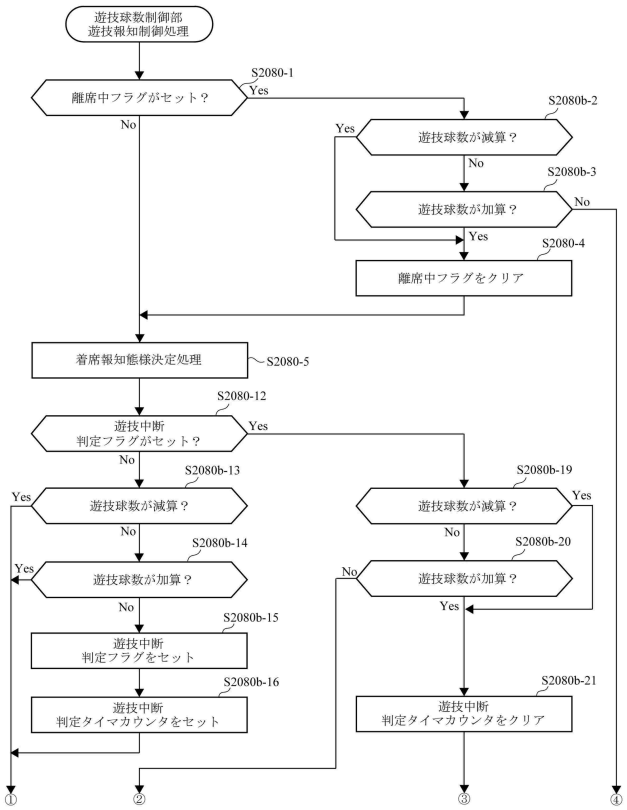
【図１０１】



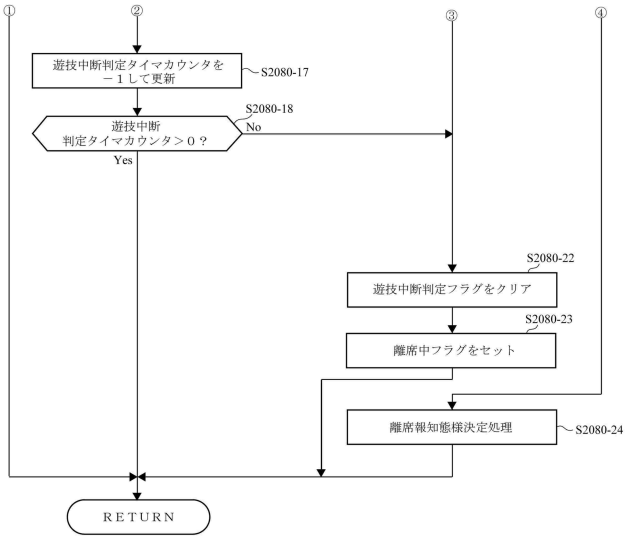
【図１０２】



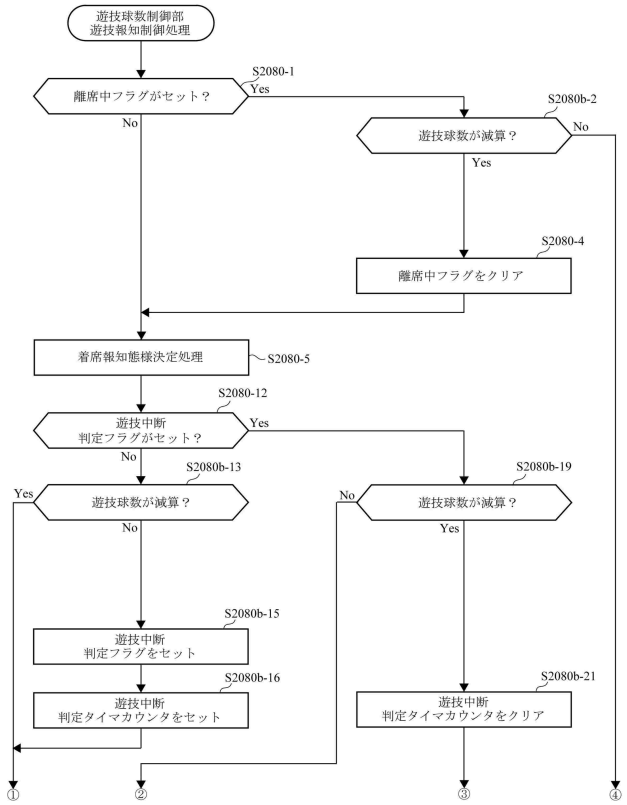
【図１０３】



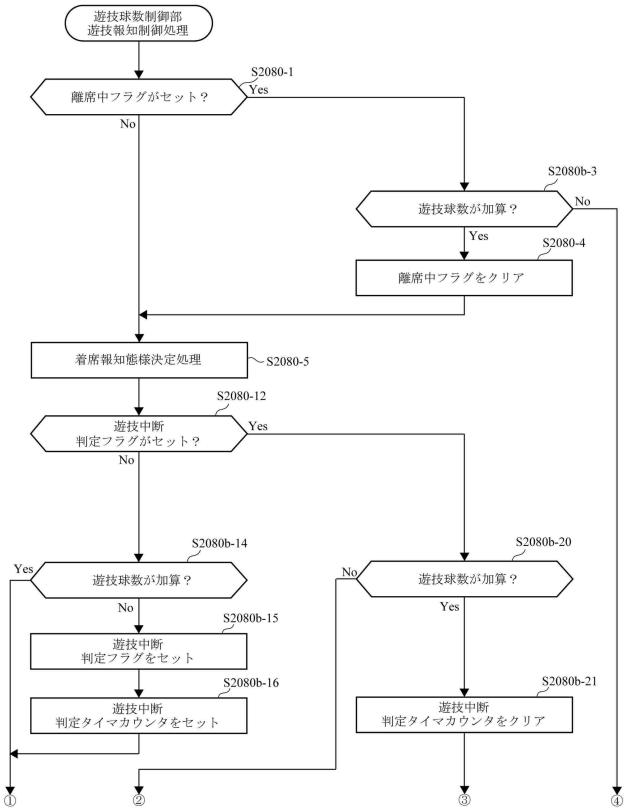
【図１０４】



【図１０５】



【図１０６】

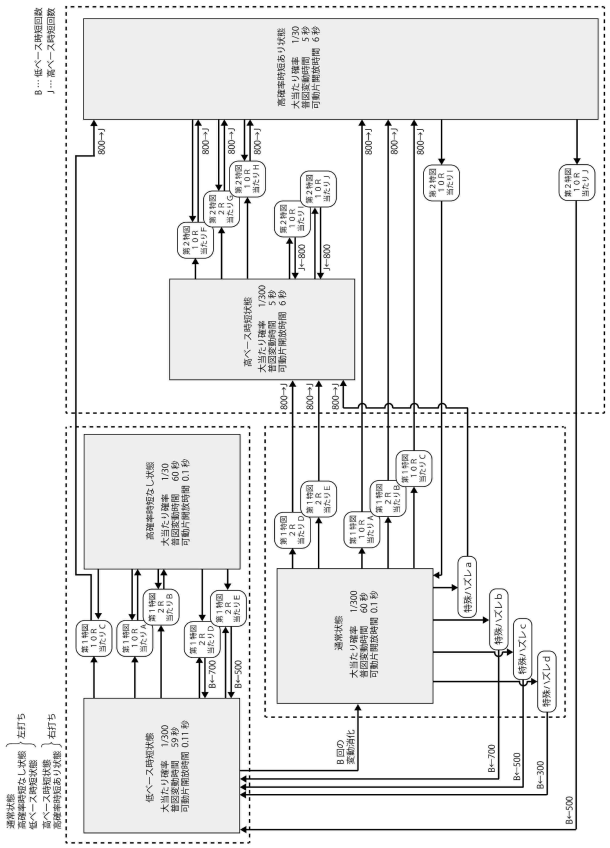


【図１０７】

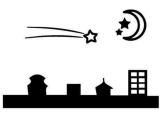
遊技機の遊技状態

	大当たり当選確率	普通図柄の変動時間	可動片の開放時間
通常状態	1／300	60秒	0．1秒
低ベース時短状態	1／300	59秒	0．11秒
高ベース時短状態	1／300	5秒	6秒
高確率時短あり状態	1／30	5秒	6秒
高確率時短なし状態	1／30	60秒	0．1秒
遊技不能状態1	-	-	-
遊技不能状態2	-	-	-

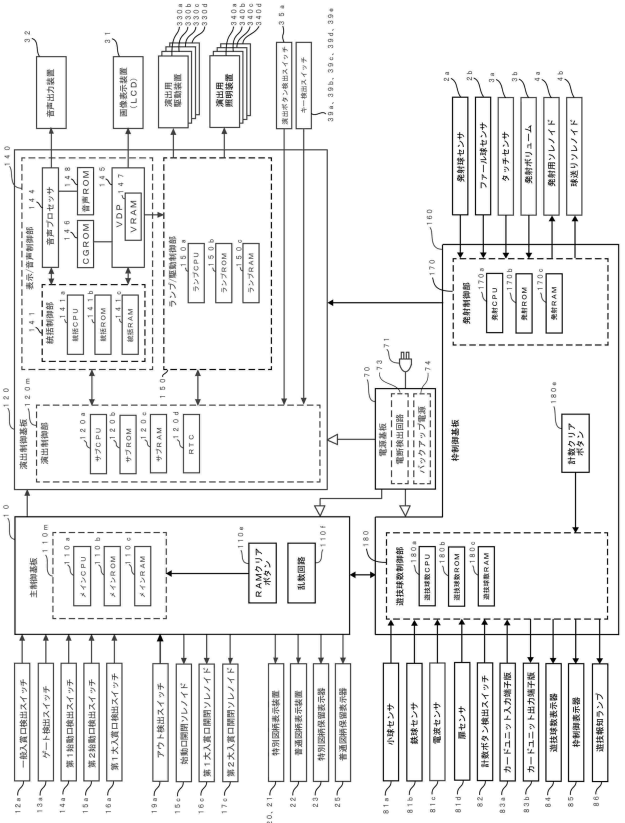
【図１０８】



【図１０９】

モード	遊技状態	通常変動中の背景画像
夕方モード	通常状態	
昼モード	低ベース時短状態	
夜モード	高ベース時短状態	
迷宮モード	高確率時短あり状態	
朝モード	高確率時短なし状態	

【図１１０】



【図１１１】

（ａ）主制御基板の特別図柄記憶領域

第０記憶部	第１記憶部	第２記憶部	第３記憶部	第４記憶部	～第１特別図柄記憶領域
	第１記憶部	第２記憶部	第３記憶部	第４記憶部	～第２特別図柄記憶領域

（ｂ）特別図柄記憶領域の各記憶部

大当たり乱数値
特別図柄乱数値
特図変動用乱数値
リーチ判定用乱数値

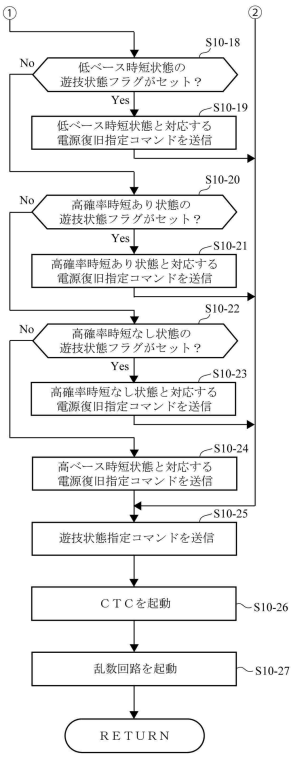
（ｃ）演出制御基板の演出情報記憶領域

第０記憶部	第１記憶部	第２記憶部	第３記憶部	第４記憶部	～第１演出情報記憶領域
	第１記憶部	第２記憶部	第３記憶部	第４記憶部	～第２演出情報記憶領域

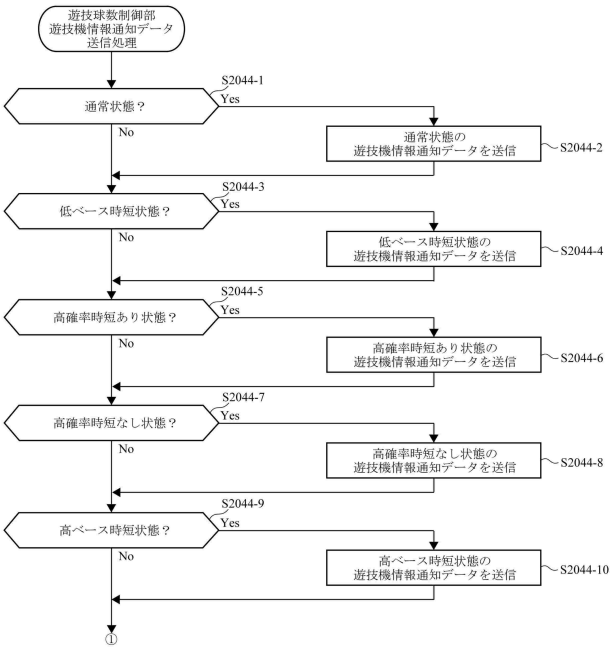
（ｄ）演出情報記憶領域の各記憶部

始動入賞指定コマンド
先読み演出シナリオデータ

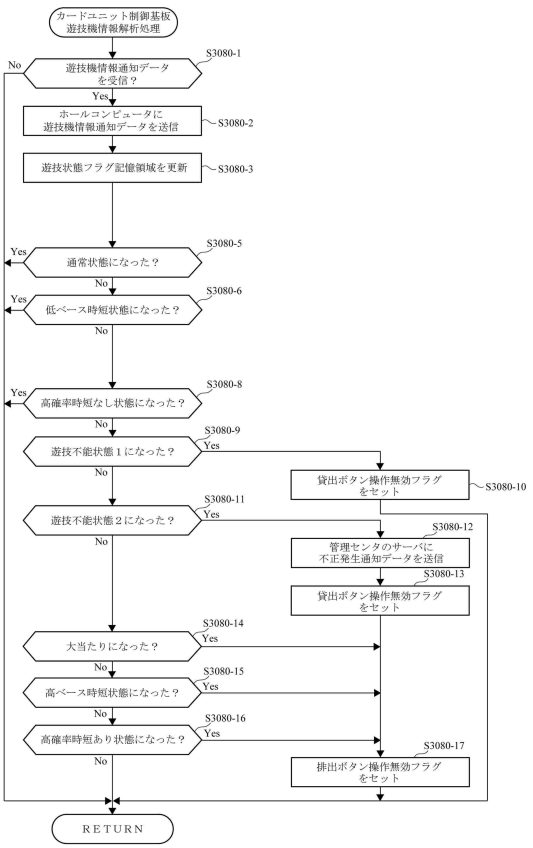
【図１１２】



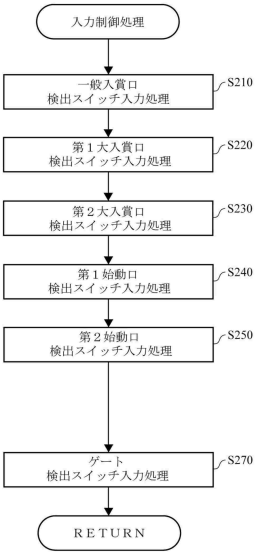
【図１１３】



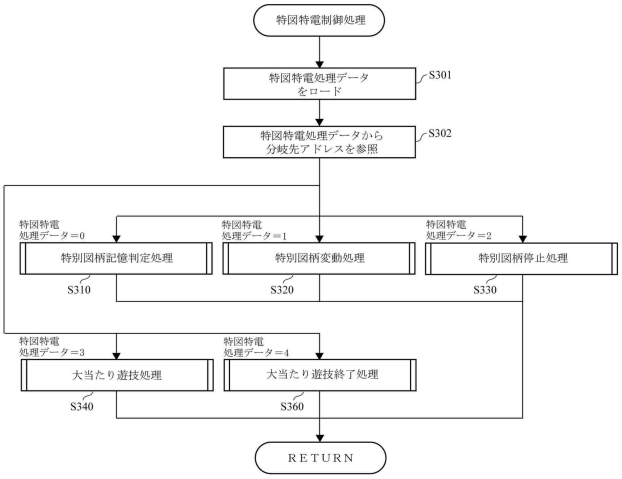
【図１１４】



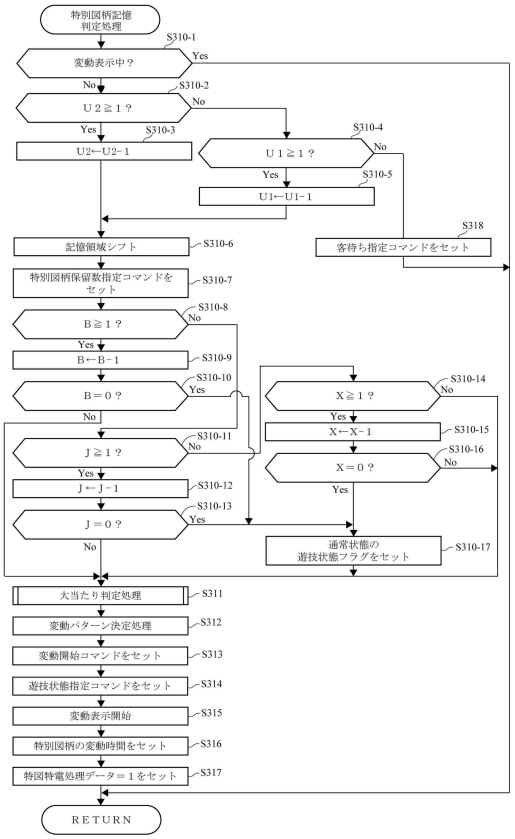
【図１１５】



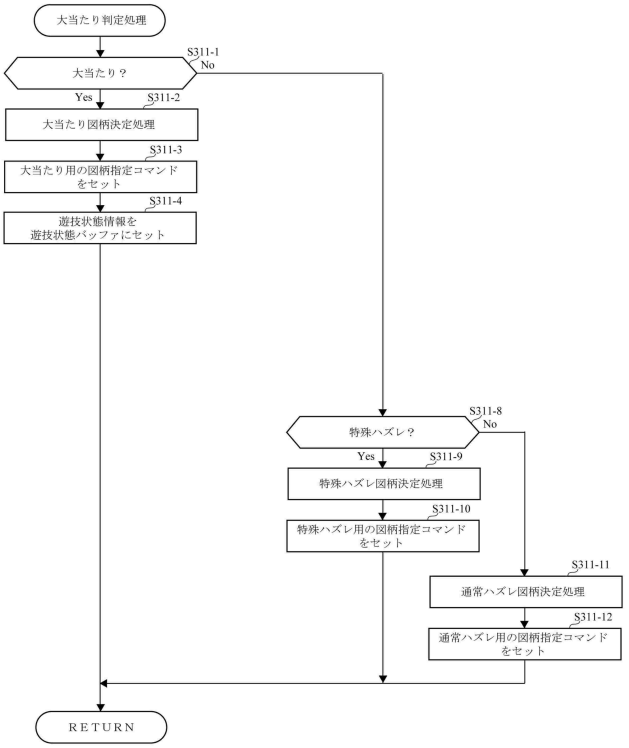
【図１１６】



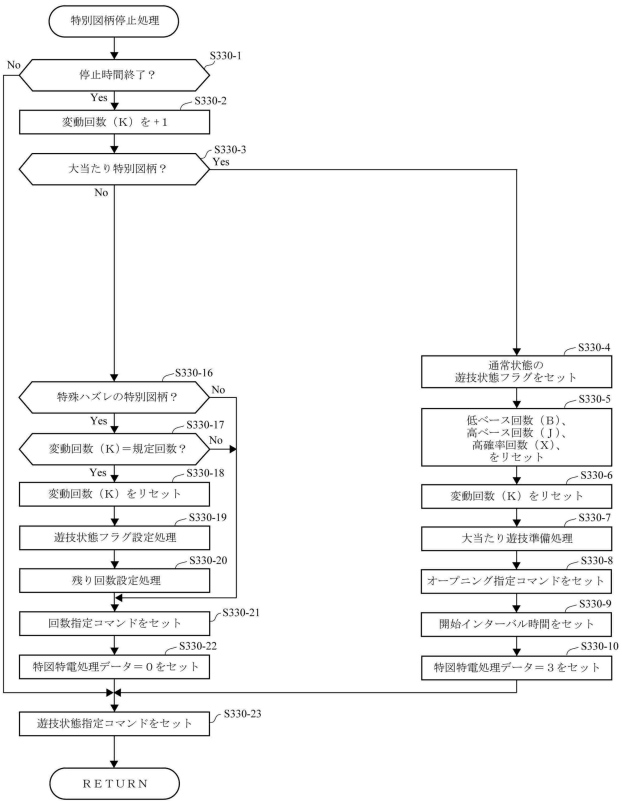
【図１１７】



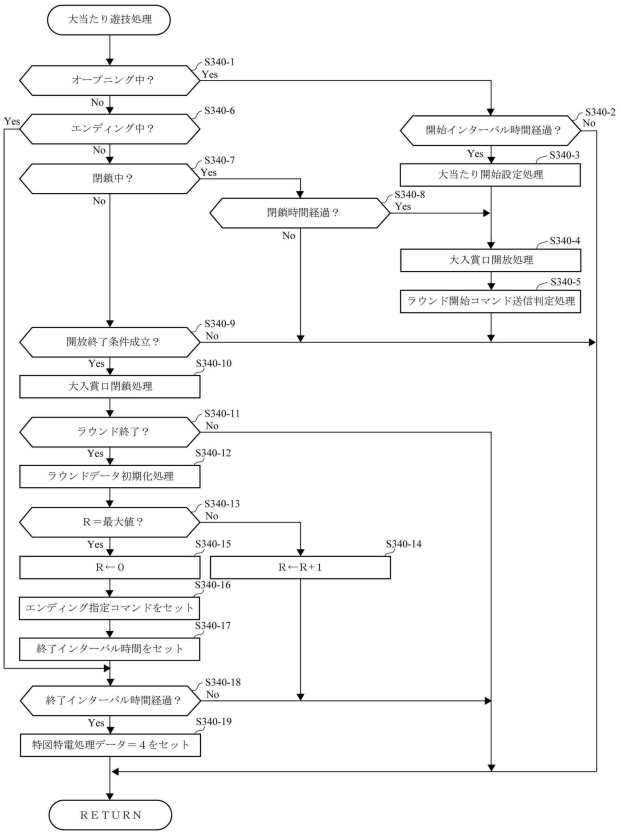
【図１１８】



【図１１９】



【図１２０】



【図１２１】

特別図柄の事前判定テーブル

特別図柄表示装置（始動口の種別）	大当たり乱数値	特別図柄乱数値	遊技状態	リーチ判定用乱数値	特図変動用乱数値	入賞情報	始動入賞指定コマンド MODE	始動入賞指定コマンド DATA
第１特別図柄表示装置	通常状態，低ベース時短状態，高ベース時短状態＝100～119（大当たり） 高確率時短あり状態，高確率時短なし状態＝100～299（大当たり）	0～19	－	－	0～16	入賞情報１１２	Ｅ８Ｈ	１２Ｈ
					17～37	入賞情報１１３	Ｅ８Ｈ	１３Ｈ
					38～66	入賞情報１１４	Ｅ８Ｈ	１４Ｈ
					67～99	入賞情報１１５	Ｅ８Ｈ	１５Ｈ
		20～24	－	－	0～17	入賞情報１２２	Ｅ８Ｈ	２２Ｈ
					18～39	入賞情報１２３	Ｅ８Ｈ	２３Ｈ
					40～67	入賞情報１２４	Ｅ８Ｈ	２４Ｈ
					68～99	入賞情報１２５	Ｅ８Ｈ	２５Ｈ
		25～29	－	－	0～17	入賞情報１３２	Ｅ８Ｈ	３２Ｈ
					18～39	入賞情報１３３	Ｅ８Ｈ	３３Ｈ
					40～67	入賞情報１３４	Ｅ８Ｈ	３４Ｈ
					68～99	入賞情報１３５	Ｅ８Ｈ	３５Ｈ
		30～79	－	－	0～16	入賞情報１４２	Ｅ８Ｈ	４２Ｈ
					17～37	入賞情報１４３	Ｅ８Ｈ	４３Ｈ
					38～66	入賞情報１４４	Ｅ８Ｈ	４４Ｈ
					67～99	入賞情報１４５	Ｅ８Ｈ	４５Ｈ
		80～99	－	－	0～16	入賞情報１５２	Ｅ８Ｈ	５２Ｈ
					17～37	入賞情報１５３	Ｅ８Ｈ	５３Ｈ
					38～66	入賞情報１５４	Ｅ８Ｈ	５４Ｈ
					67～99	入賞情報１５５	Ｅ８Ｈ	５５Ｈ
	10000～15999（特殊ハズレ）	0～39	－	－	0～99	入賞情報１０９	Ｅ８Ｈ	０９Ｈ
		40～59	－	－	0～99	入賞情報１０Ａ	Ｅ８Ｈ	０Ａ Ｈ
		60～79	－	－	0～99	入賞情報１０Ｂ	Ｅ８Ｈ	０Ｂ Ｈ
		80～99	－	－	0～99	入賞情報１０Ｃ	Ｅ８Ｈ	０Ｃ Ｈ
	上記以外（通常ハズレ）	－	通常状態 低ベース時短状態 高確率時短なし状態	0～89	0～99	入賞情報１８９	Ｅ８Ｈ	８９Ｈ
				90～99	0～58	入賞情報１９０	Ｅ８Ｈ	９０Ｈ
					59～72	入賞情報１９１	Ｅ８Ｈ	９１Ｈ
					73～83	入賞情報１９２	Ｅ８Ｈ	９２Ｈ
					84～92	入賞情報１９３	Ｅ８Ｈ	９３Ｈ
					93～97	入賞情報１９４	Ｅ８Ｈ	９４Ｈ
					98～99	入賞情報１９５	Ｅ８Ｈ	９５Ｈ
			高ベース時短状態 高確率時短あり状態	0～94	0～99	入賞情報１８８	Ｅ８Ｈ	８８Ｈ
				95～99	0～58	入賞情報１９０	Ｅ８Ｈ	９０Ｈ
					59～72	入賞情報１９１	Ｅ８Ｈ	９１Ｈ
					73～83	入賞情報１９２	Ｅ８Ｈ	９２Ｈ
					84～92	入賞情報１９３	Ｅ８Ｈ	９３Ｈ
					93～97	入賞情報１９４	Ｅ８Ｈ	９４Ｈ
					98～99	入賞情報１９５	Ｅ８Ｈ	９５Ｈ
第２特別図柄表示装置	通常状態，低ベース時短状態，高ベース時短状態＝100～119（大当たり） 高確率時短あり状態，高確率時短なし状態＝100～299（大当たり）	0～19	－	－	0～16	入賞情報２４２	Ｅ９Ｈ	４２Ｈ
					17～37	入賞情報２４３	Ｅ９Ｈ	４３Ｈ
					38～66	入賞情報２４４	Ｅ９Ｈ	４４Ｈ
					67～99	入賞情報２４５	Ｅ９Ｈ	４５Ｈ
		20～29	－	－	0～16	入賞情報２５２	Ｅ９Ｈ	５２Ｈ
					17～37	入賞情報２５３	Ｅ９Ｈ	５３Ｈ
					38～66	入賞情報２５４	Ｅ９Ｈ	５４Ｈ
					67～99	入賞情報２５５	Ｅ９Ｈ	５５Ｈ
		30～39	－	－	0～16	入賞情報２６２	Ｅ９Ｈ	６２Ｈ
					17～37	入賞情報２６３	Ｅ９Ｈ	６３Ｈ
					38～66	入賞情報２６４	Ｅ９Ｈ	６４Ｈ
					67～99	入賞情報２６５	Ｅ９Ｈ	６５Ｈ
		40～79	－	－	0～16	入賞情報２７５	Ｅ９Ｈ	７２Ｈ
					17～37	入賞情報２７５	Ｅ９Ｈ	７３Ｈ
					38～66	入賞情報２７５	Ｅ９Ｈ	７４Ｈ
					67～99	入賞情報２７５	Ｅ９Ｈ	７５Ｈ
		80～99	－	－	0～16	入賞情報２８５	Ｅ９Ｈ	８２Ｈ
					17～37	入賞情報２８５	Ｅ９Ｈ	８３Ｈ
					38～66	入賞情報２８５	Ｅ９Ｈ	８４Ｈ
					67～99	入賞情報２８５	Ｅ９Ｈ	８５Ｈ
	上記以外（通常ハズレ）	－	通常状態 低ベース時短状態 高確率時短なし状態	0～89	0～99	入賞情報２８９	Ｅ９Ｈ	８９Ｈ
				90～99	0～58	入賞情報２９０	Ｅ９Ｈ	９０Ｈ
					59～72	入賞情報２９１	Ｅ９Ｈ	９１Ｈ
					73～83	入賞情報２９２	Ｅ９Ｈ	９２Ｈ
					84～92	入賞情報２９３	Ｅ９Ｈ	９３Ｈ
					93～97	入賞情報２９４	Ｅ９Ｈ	９４Ｈ
					98～9	入賞情報２９５	Ｅ９Ｈ	９５Ｈ
			高ベース時短状態 高確率時短あり状態	0～94	0～99	入賞情報２８８	Ｅ９Ｈ	８８Ｈ
				95～99	0～58	入賞情報２９０	Ｅ９Ｈ	９０Ｈ
					59～72	入賞情報２９１	Ｅ９Ｈ	９１Ｈ
					73～83	入賞情報２９２	Ｅ９Ｈ	９２Ｈ
					84～92	入賞情報２９３	Ｅ９Ｈ	９３Ｈ
					93～97	入賞情報２９４	Ｅ９Ｈ	９４Ｈ
					93～99	入賞情報２９５	Ｅ９Ｈ	９５Ｈ

※「－」は、参照しません

【図１２２】

（ａ）第１特別図柄表示装置用の大当たり抽選判定テーブル

遊技状態	大当たり乱数値（0～59999）	抽選結果	割合（※参考）
通常状態 低ベース時短状態 高ベース時短状態	100～119	大当たり	1/300≒0.33%
	10000～15999	特殊ハズレ	1/10＝10%
	上記以外	通常ハズレ	…
高確率時短あり状態 高確率時短なし状態	100～299	大当たり	1/30≒3.3%
	10000～15999	特殊ハズレ	1/10＝10%
	上記以外	通常ハズレ	…

（ｂ）第２特別図柄表示装置用の大当たり抽選判定テーブル

遊技状態	大当たり乱数値（0～59999）	抽選結果	割合（※参考）
通常状態 低ベース時短状態 高ベース時短状態	100～119	大当たり	1/300≒0.33%
	上記以外	通常ハズレ	…
高確率時短あり状態 高確率時短なし状態	100～299	大当たり	1/30≒3.3%
	上記以外	通常ハズレ	…

（ｃ）普通図柄表示装置用の普通図柄抽選判定テーブル

遊技状態	普通図柄乱数値（0～65535）	抽選結果	割合（※参考）
通常状態	0～65534	当たり	65535/65536
	65535	ハズレ	1/65536
低ベース時短状態	0～65534	当たり	65535/65536
	65535	ハズレ	1/65536
高ベース時短状態	0～65534	当たり	65535/65536
	65535	ハズレ	1/65536
高確率時短あり状態	0～65534	当たり	65535/65536
	65535	ハズレ	1/65536
高確率時短なし状態	0～65534	当たり	65535/65536
	65535	ハズレ	1/65536

【図１２３】

(a) 大当たりにおける図柄決定テーブル

特別図柄表示装置	特別図柄乱数値(0～99)	特別図柄	停止図柄データ	図柄指定コマンド	
				MODE	DATA
第１特別図柄表示装置	0～19	特別図柄Ａ（第１特図１０Ｒ当たりＡ）	０１	Ｅ０Ｈ	０１Ｈ
	20～24	特別図柄Ｂ（第１特図２Ｒ当たりＢ）	０２	Ｅ０Ｈ	０２Ｈ
	25～29	特別図柄Ｃ（第１特図１０Ｒ当たりＣ）	０３	Ｅ０Ｈ	０３Ｈ
	30～79	特別図柄Ｄ（第１特図２Ｒ当たりＤ）	０４	Ｅ０Ｈ	０４Ｈ
	80～99	特別図柄Ｅ（第１特図２Ｒ当たりＥ）	０５	Ｅ０Ｈ	０５Ｈ
第２特別図柄表示装置	0～19	特別図柄Ｆ（第２特図１０Ｒ当たりＦ）	０６	Ｅ０Ｈ	０６Ｈ
	20～29	特別図柄Ｇ（第２特図２Ｒ当たりＧ）	０７	Ｅ０Ｈ	０７Ｈ
	30～39	特別図柄Ｈ（第２特図１０Ｒ当たりＨ）	０８	Ｅ０Ｈ	０８Ｈ
	40～79	特別図柄Ｉ（第２特図１０Ｒ当たりＩ）	０９	Ｅ０Ｈ	０９Ｈ
	80～99	特別図柄Ｊ（第２特図１０Ｒ当たりＪ）	１０	Ｅ０Ｈ	０ＡＨ

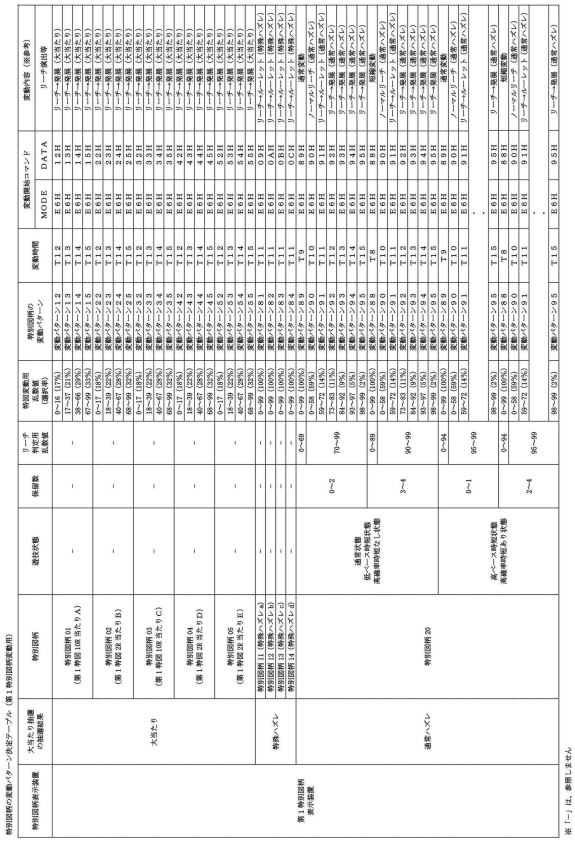
(b) 特殊ハズレにおける図柄決定テーブル

特別図柄表示装置	特別図柄乱数値(0～99)	特別図柄	停止図柄データ	図柄指定コマンド	
				MODE	DATA
第１特別図柄表示装置	0～39	特別図柄ａ（高ベース時短作動特殊ハズレａ）	１１	Ｅ０Ｈ	０ＢＨ
	40～59	特別図柄ｂ（微時短作動特殊ハズレｂ）	１２	Ｅ０Ｈ	０ＣＨ
	60～79	特別図柄ｃ（微時短作動特殊ハズレｃ）	１３	Ｅ０Ｈ	０ＤＨ
	80～99	特別図柄ｄ（微時短作動特殊ハズレｄ）	１４	Ｅ０Ｈ	０ＥＨ

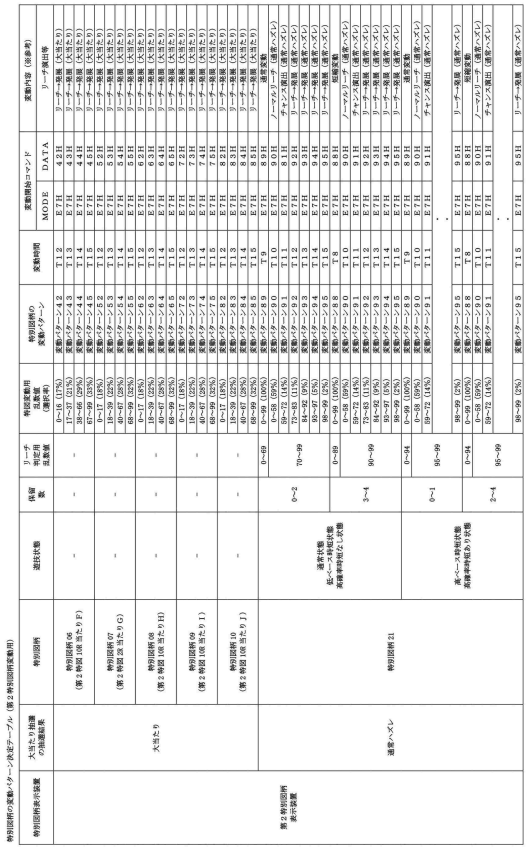
(c) 通常ハズレにおける図柄決定テーブル

特別図柄表示装置	特別図柄乱数値(0～99)	特別図柄	停止図柄データ	図柄指定コマンド	
				MODE	DATA
第１特別図柄表示装置	0～99	特別図柄ｙ（通常ハズレ）	２０	Ｅ０Ｈ	２０Ｈ
第２特別図柄表示装置	0～99	特別図柄ｚ（通常ハズレ）	２１	Ｅ０Ｈ	２１Ｈ

【図１２４】



【図１２５】



【図１２６】

大当たり用特別遊技制御テーブル

停止図柄データ	オープニング時間（ｓ）	オープニング指定コマンド		大入賞口開閉制御テーブル	エンディング時間（ｓ）	図柄指定コマンド		※備考
		MODE	DATA			MODE	DATA	
０１	１２．０	ＥＢＨ	０１Ｈ	０１	１５．０	Ｅ０Ｈ	０１Ｈ	第１特図１０Ｒ当たりＡ
０２	１２．０	ＥＢＨ	０２Ｈ	０２	１５．０	Ｅ０Ｈ	０２Ｈ	第１特図２Ｒ当たりＢ
０３	１２．０	ＥＢＨ	０３Ｈ	０１	１５．０	Ｅ０Ｈ	０３Ｈ	第１特図１０Ｒ当たりＣ
０４	１２．０	ＥＢＨ	０４Ｈ	０２	１５．０	Ｅ０Ｈ	０４Ｈ	第１特図２Ｒ当たりＤ
０５	１２．０	ＥＢＨ	０５Ｈ	０２	１５．０	Ｅ０Ｈ	０５Ｈ	第１特図２Ｒ当たりＥ
０６	１２．０	ＥＢＨ	０６Ｈ	０３	１５．０	Ｅ０Ｈ	０６Ｈ	第２特図１０Ｒ当たりＦ
０７	１２．０	ＥＢＨ	０７Ｈ	０４	１５．０	Ｅ０Ｈ	０７Ｈ	第２特図２Ｒ当たりＧ
０８	１２．０	ＥＢＨ	０８Ｈ	０３	１５．０	Ｅ０Ｈ	０８Ｈ	第２特図１０Ｒ当たりＨ
０９	１２．０	ＥＢＨ	０９Ｈ	０３	１５．０	Ｅ０Ｈ	０９Ｈ	第２特図１０Ｒ当たりＩ
１０	１２．０	ＥＢＨ	０ＡＨ	０３	１５．０	Ｅ０Ｈ	０ＡＨ	第２特図１０Ｒ当たりＪ

【図１２７】

大当たり用大入賞口開閉制御テーブル

テーブル番号	ラウンド番号（R）	大入賞口	特電作動番号（K）	開放時間（ｓ）	閉鎖時間（ｓ）
０１	１	１	１	２９．５	２．０
	２		１	２９．５	２．０
	３		１	２９．５	２．０
	４		１	２９．５	２．０
	５		１	２９．５	２．０
	６		１	２９．５	２．０
	７		１	２９．５	２．０
	８		１	２９．５	２．０
	９		１	２９．５	２．０
	１０		１	２９．５	２．０
０２	１	１	１	２９．５	２．０
	２		１	２９．５	２．０
０３	１	２	１	２９．５	２．０
	２		１	２９．５	２．０
	３		１	２９．５	２．０
	４		１	２９．５	２．０
	５		１	２９．５	２．０
	６		１	２９．５	２．０
	７		１	２９．５	２．０
	８		１	２９．５	２．０
	９		１	２９．５	２．０
	１０		１	２９．５	２．０
０４	１	２	１	２９．５	２．０
	２		１	２９．５	２．０

【図１２８】

特殊ハズレ図柄停止時設定テーブル

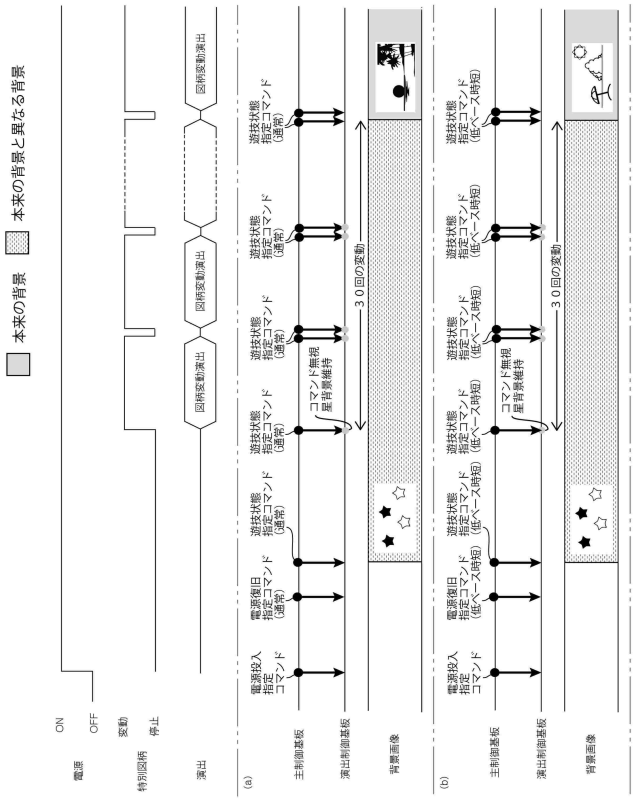
特別図柄表示装置	特別図柄	停止図柄データ	図柄停止前の遊技状態	図柄停止時の遊技状態	低ベース時短回数（B）	高ベース時短回数（J）	高確率回数（X）
第１特別図柄表示装置	特別図柄ａ	１１	通常状態	高ベース時短状態	０	８００	０
			低ベース時短状態	遊技状態を維持	回数を維持	－	－
			高ベース時短状態	遊技状態を維持	－	回数を維持	－
	特別図柄ｂ	１２	通常状態	低ベース時短状態	７００	０	０
			低ベース時短状態	遊技状態を維持	回数を維持	－	－
			高ベース時短状態	遊技状態を維持	－	回数を維持	－
	特別図柄ｃ	１３	通常状態	低ベース時短状態	５００	０	０
			低ベース時短状態	遊技状態を維持	回数を維持	－	－
			高ベース時短状態	遊技状態を維持	－	回数を維持	－
	特別図柄ｄ	１４	通常状態	低ベース時短状態	３００	０	０
			低ベース時短状態	遊技状態を維持	回数を維持	－	－
			高ベース時短状態	遊技状態を維持	－	回数を維持	－

【図１２９】

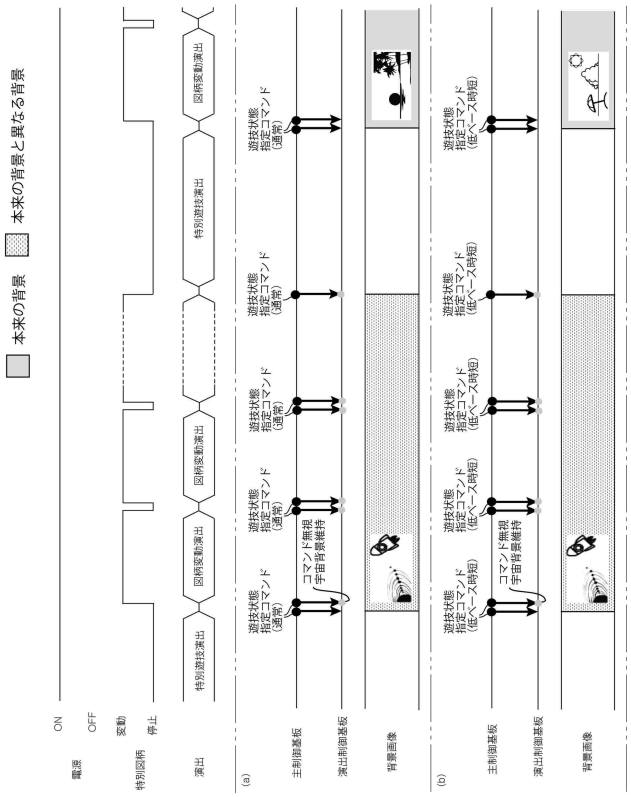
特別遊技終了時設定テーブル

特別図柄表示装置	特別図柄	停止図柄データ	遊技状態バッファの遊技状態情報	特別遊技終了時の遊技状態	低ベース時短回数（B）	高ベース時短回数（J）	高確率回数（X）
第１特別図柄表示装置	特別図柄Ａ	０１	00H(通常状態)	高確率時短あり状態	０	８００	８００
			01H(低ベース時短状態)	高確率時短なし状態	０	０	８００
			02H(高ベース時短状態)				
			03H(高確率時短あり状態)	高確率時短あり状態	０	８００	８００
			04H(高確率時短なし状態)	高確率時短なし状態	０	０	８００
	特別図柄Ｂ	０２	00H(通常状態)	高確率時短あり状態	０	８００	８００
			01H(低ベース時短状態)	高確率時短なし状態	０	０	８００
			02H(高ベース時短状態)				
			03H(高確率時短あり状態)	高確率時短あり状態	０	８００	８００
			04H(高確率時短なし状態)	高確率時短なし状態	０	０	８００
	特別図柄Ｃ	０３	00H(通常状態)	高確率時短あり状態	０	８００	８００
			01H(低ベース時短状態)				
			02H(高ベース時短状態)				
			03H(高確率時短あり状態)				
			04H(高確率時短なし状態)				
	特別図柄Ｄ	０４	00H(通常状態)	高ベース時短状態	０	８００	０
			01H(低ベース時短状態)	低ベース時短状態	７００	０	０
			02H(高ベース時短状態)				
			03H(高確率時短あり状態)				
			04H(高確率時短なし状態)				
	特別図柄Ｅ	０５	00H(通常状態)	高ベース時短状態	０	８００	０
			01H(低ベース時短状態)	低ベース時短状態	５００	０	０
			02H(高ベース時短状態)				
			03H(高確率時短あり状態)	通常状態	０	０	０
			04H(高確率時短なし状態)	低ベース時短状態	５００	０	０
第２特別図柄表示装置	特別図柄Ｆ	０６	00H(通常状態)	高確率時短あり状態	０	８００	８００
			01H(低ベース時短状態)				
			02H(高ベース時短状態)				
			03H(高確率時短あり状態)				
			04H(高確率時短なし状態)	高確率時短なし状態	０	０	８００
	特別図柄Ｇ	０７	00H(通常状態)	高確率時短あり状態	０	８００	８００
			01H(低ベース時短状態)				
			02H(高ベース時短状態)				
			03H(高確率時短あり状態)				
			04H(高確率時短なし状態)	高確率時短なし状態	０	０	８００
	特別図柄Ｈ	０８	00H(通常状態)	高確率時短あり状態	０	８００	８００
			01H(低ベース時短状態)				
			02H(高ベース時短状態)				
			03H(高確率時短あり状態)				
			04H(高確率時短なし状態)				
	特別図柄Ｉ	０９	00H(通常状態)	高ベース時短状態	０	８００	０
			01H(低ベース時短状態)				
			02H(高ベース時短状態)				
			03H(高確率時短あり状態)	通常状態	０	０	０
			04H(高確率時短なし状態)	低ベース時短状態	７００	０	０
	特別図柄Ｊ	１０	00H(通常状態)	高ベース時短状態	０	８００	０
			01H(低ベース時短状態)				
			02H(高ベース時短状態)				
			03H(高確率時短あり状態)	低ベース時短状態	５００	０	０
			04H(高確率時短なし状態)				

【図１３０】



【図１３１】


本来の背景
本来の背景と異なる背景
電源
ON
OFF
特別図柄
変動
停止
演出
特別遊技演出
図柄変動演出
図柄変動演出
特別遊技演出
図柄変動演出
(a)
主制御基板
演出制御基板
背景画像
遊技状態指定コマンド(通常)
コマンド無視
背景維持
(b)
遊技状態指定コマンド(低ベース時短)